

ENGLISH

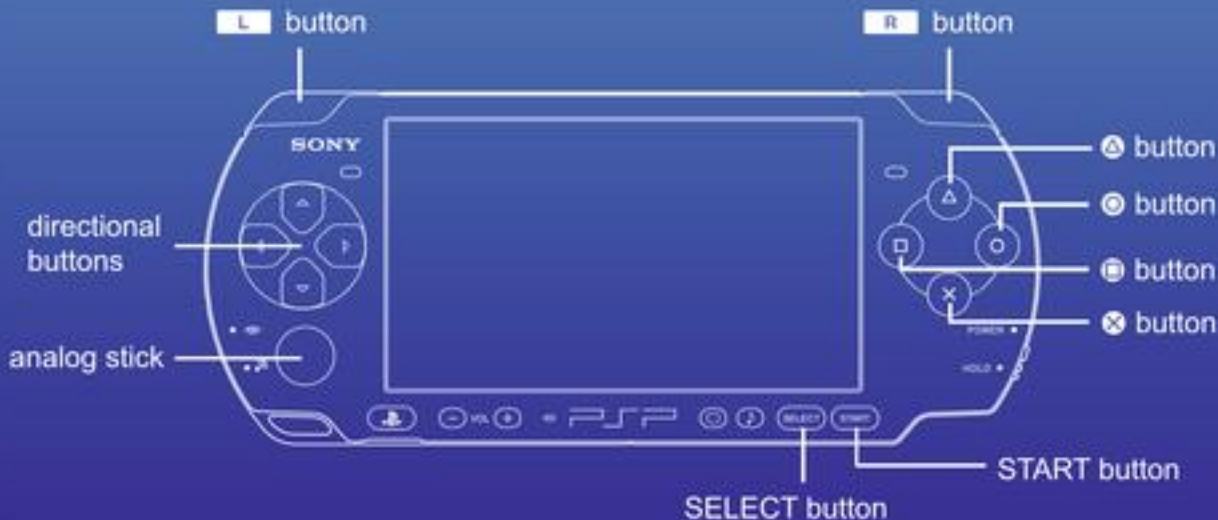
MEMORY STICK™

To save game settings and progress, insert a MEMORY STICK™ into the MEMORY STICK™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same MEMORY STICK™ or any MEMORY STICK™ containing previously saved **JAK AND DAXTER™: THE LOST FRONTIER** data. Make sure there is enough free space on the MEMORY STICK™ before commencing play.

PLEASE NOTE: the minimum amount of free space required to save **JAK AND DAXTER™: THE LOST FRONTIER** data may vary depending on the capacity of the MEMORY STICK™ inserted.

SAVING PROGRESS

Progress is saved automatically at particular points during the adventure. Progress can also be saved manually; choose the Save Game option from the Pause Menu during play.



WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: JAK AND DAXTER™: THE LOST FRONTIER does not support Wireless (WLAN) features.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the ⓐ button.

GETTING STARTED

An intro movie will bring you up to speed with the action as Jak,axter and old friend Keira approach the Brink and encounter a less than friendly welcoming committee... Press the ⓐ button to skip the movie and access the Main Menu.

MAIN MENU

Press ↑ or ↓ to highlight one of the following options and press the ⓧ button to confirm:

New Game Start a new adventure.

Load Game Load a game previously saved to MEMORY STICK™.

Options Adjust a variety of settings, including Game Options, Graphic Options, Sound Options, Picture Options and Camera/Flight Options.

JAK GAMEPLAY

JAK CONTROLS

analog stick

ⓧ button

ⓧ button, ⓧ button

Ⓞ button

Ⓢ button

ⓧ button, Ⓢ button

Ⓢ button, ⓧ button

ⓧ button, Ⓞ button

ⓐ button

↑

↓

←/→/ SELECT button

Ⓛ button/ Ⓡ button

Ⓛ button + Ⓡ button (tap)

START button

Move

Jump

Double Jump

Spin Kick

Staff Strike

Dive Attack

Uppercut

Aerial Spin Kick

Use Current Weapon

Cycle Through Weapons

Activate Current Eco Power

Cycle Through Eco Powers

Rotate Camera

Centre Camera

Pause Menu

JAK GAME SCREEN



ON FOOT EXPLORATION HEALTH

Jak's health is indicated by a ring of green health spheres. Jak starts with 10 health spheres and one or more spheres are lost each time he takes a hit. When all of the health spheres are gone, Jak's life will be lost. Health can be restored by absorbing Green Eco from Health Packs.

DARK ECO

The Dark Eco meter will fill over time as you collect Dark Eco, which is used to purchase new powers.

MELEE ATTACKS

Press the  button to shoot forwards a short distance and deliver a staff strike. Press the  button for a spin kick – good when you're surrounded – and the  button followed by the  button for an aerial spin kick. The uppercut delivers a powerful strike if timed well, press the  button then the  button to let fly. And for a crashing blow, press the  button to jump and then press the  button to land a devastating dive attack.

PRECURSOR ORBS

Precursor Orbs can be found concealed all over the place. Collect plenty of these ancient artefacts and you may be able to open up some secret options and special features.

ARMOUR

Jak may also acquire full suits of armour that increase his health. Suits of armour are rare, so look out for them as you progress through the adventure.

THE GUNSTAFF

When on foot, Jak's main weapon is the gunstaff. Built from ancient Precursor technology, Jak may be initially unsure of the gunstaff's potential, but during the adventure he will learn how to operate its various modes:

- Scatter Gun (Red)** Ideal for taking down groups of enemies at close range with large amounts of damage.
- Blaster (Yellow)** Take out distant targets. The blaster has a slow rate of fire but is accurate at distance and delivers a large amount of damage per shot.
- Vulcan Fury (Blue)** A rapid fire mid-range attack, ideal for tackling groups of pesky, weaker enemies.
- Lobber (Green)** Launches explosive rounds to take out enemies or targets hidden behind obstacles.

The gunstaff can be upgraded by finding weapon modules hidden throughout the world.

AMMUNITION

There are different kinds of colour-coded ammunition canisters to be found, with each colour corresponding to a different gunstaff mode.

ECO POWERS

On the Brink, Jak discovers that although Dark Eco is found in abundance, there is no Light Eco and this imbalance prevents him from transforming into Dark Jak as in previous adventures.

Instead, Jak can obtain special powers from Precursor Idols scattered around the terrain and activated by his latent Eco manipulation abilities. Simply approach a Precursor Idol to gain its power – working out how you then use it is up to you...

Press the ← button or the → button to scroll through available powers and press the ↓ button to use one.

CUSTOMISING ECO SKILLS

As Keira explores the Brink with Jak, she begins to discover her Sage abilities and creates a system for enhancing and modifying Jak's powers even further by manipulating Dark Eco. Collect Dark Eco and trade it in via Keira to obtain additional skills based on four Eco colours: red, yellow, blue and green. Be sure to experiment when customising Jak's powers – the possibilities are huge!

FLYING GAMEPLAY

FLYING CONTROLS

analog stick

○ button

⊗ button

Ⓢ button

R button

L button

△ button

↑

↓

←

→

Aim Nose of Plane

Action/Daxterjack

Speed Boost

Air Brakes

Fire Primary Weapon

Fire Secondary Weapon

Fire Heavy Weapon

Loop the Loop

Slip Turn

Barrel Roll Left

Barrel Roll Right

FLYING GAME SCREEN

Special Ability Timer

Ammo



Scrap Metal
Counter

Cross Hairs

Radar

WEAPONS

Slicer Machine Gun

Fires a constant stream of bullets at enemy planes. The bullets are small and low-powered, but this allows the ammo capacity to be effectively unlimited.

Hunter Lock-on Missile

A seeking missile that is more accurate with a full lock. Pick a target and keep your finger on the trigger to lock on. The missile fires when it gets a full lock, or you can release early to fire immediately.

Silverhawk Slow Home Missile

A heat seeking missile that does not require a lock, but is less accurate than Hunter Lock-on Missiles.

Thunderhead Flak Cannon

Fires a huge projectile that detonates when close to a target. Any enemies caught in the explosion suffer damage.

Solar Lance Beam Laser

Fires a powerful laser that hits instantly and deals constant damage to enemies.

Wolf Pack

Unleashes a trio of missiles that seek out Swarmer Missiles nearby targets. Very high accuracy, but lower damage than other missiles.

Hyper Induction Gun

Charges an electrical bolt that flies through the air and fires lightning at enemies, arcing to other enemies if any are nearby.

Hephaestus' Wrath

A powerful vulcan cannon that fires thousands of rounds per minute in a cone of death. Inflicts great damage against large targets or at close range, but very limited ammo.

Crucible Heavy Rockets

Slow moving, but very powerful rockets. Great for large, slow targets like capital ships or turrets.

Judgement Multiple Warhead

Fires a single missile that splits into smaller pods, which then split into independent warheads that seek out any targets you had when the original missile was fired. Those targets then die.

DAMAGE AND REPAIRS

Planes can take damage to rear, left or right armour. Once an armoured section has taken a certain number of hits, it becomes crippled and any further damage will be inflicted on the plane's main fuselage – and that could be terminal.

DAXTER REPAIRS

Even if your plane gets pretty badly banged up, all is not lost! Dexter is able to wriggle through the plane's interior and pop out to make repairs.

After taking off, Dexter carries sufficient supplies for five sets of repairs. Whenever a part is completely crippled, Dexter will go out and begin to repair that section, which takes some time. Once he has finished, that part is restored to 50% health, but can of course be damaged again.

DAXTERJACKING

At a certain point in the adventure, Dexter learns that he can be of great use boarding, sabotaging and stealing from enemy planes. The Dexterjacking process is broken down into two phases:

1) Grappling

When taking to the air, Dexter carries three sets of grappling tackle. Get close to an enemy plane and press and hold the Ⓢ button to lock on; whilst holding the Ⓢ button you will see which mods (if any) are available to steal. Release the Ⓢ button to fire a grappling hook; an indicator turns to green when a shot is likely to be successful. After a successful grapple, Dexter boards the enemy plane...

2) Sabotage

Correctly follow a series of button prompts to allow Dexter to sabotage different parts of the plane. Dexter may return with a new mod, or spare parts which can be used as another set of repair supplies for Jak's plane. Dexter will also come back with any scrap metal he was able to salvage from the plane.

Whilst Dexterjacking, be sure to keep your eye on the grip meter at all times – if it reaches zero Dexter will fall.

MODS

Mods can be used to customise and upgrade aircraft and can be carried over from plane to plane. Every plane has a certain number of mod slots.

Mods can be obtained via Daxterjacking; they can also be purchased or earned as a reward for completing challenges. Mods can also be upgraded by spending scrap metal collected from downed enemies or by sabotaging opponents' planes.

FITTING MODS

After a certain point in his quest, Jak will be able to add mods to planes. The following mod slots are available:

Weapons	Forward-firing weapons like machine guns, missiles or flak cannons.
Heavy Weapons	Forward-firing weapons for smashing slow-moving targets or landmarks.
General	Improve the characteristics of the ship, for example by increasing speed, armour or turning rate.

HOW TO FIT MODS

1. Before take-off, choose Upgrade to enhance existing mods. A list of available mod upgrades is displayed; highlight a mod and press the  button to buy the upgrade.
2. New mods can be bought by selecting Purchase.
3. Choose Launch/Customise Plane then fit mods from those in your possession to the different mod slots on your plane.

SIDE CHALLENGES

The skies are filled with side challenges that can reward Jak with scrap metal, unlockable items and new mods. Keep your eyes peeled, then fly close to the challenge marker and press the  button to initiate the mission.

DARK DAXTER GAMEPLAY

DARK DAXTER CONTROLS

analog stick

Move

△ button

Enter/Exit Frenzy Mode

○ button

Ground Slam

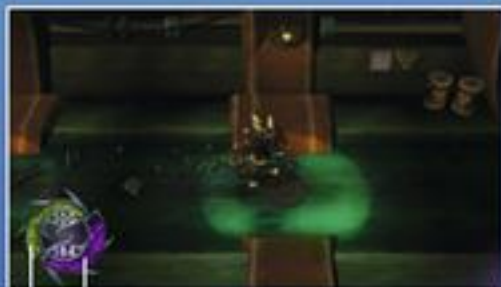
⊕ button

Grab/Throw Enemy

⊗ button

Throw Eco Bolt

DARK DAXTER GAME SCREEN



Health Dark Eco

Uh-oh, if Daxter gets drenched in Dark Eco, he transforms into Dark Daxter and becomes a whirligig of destruction!

After transforming into Dark Daxter, keep an eye on the health and Dark Eco totals. Dark Daxter can absorb Dark Eco and use it to fuel Frenzy Mode, which allows him to demolish enemies quickly and avoid taking damage from projectiles.

PAUSE MENU

Press the START button to pause the game and access the Pause Menu, which contains the following options: Show Map, Missions, Inventory, Controls, Options, Load Game, Save Game, Secrets and Restart and Quit.

FRANÇAIS

MEMORY STICK™

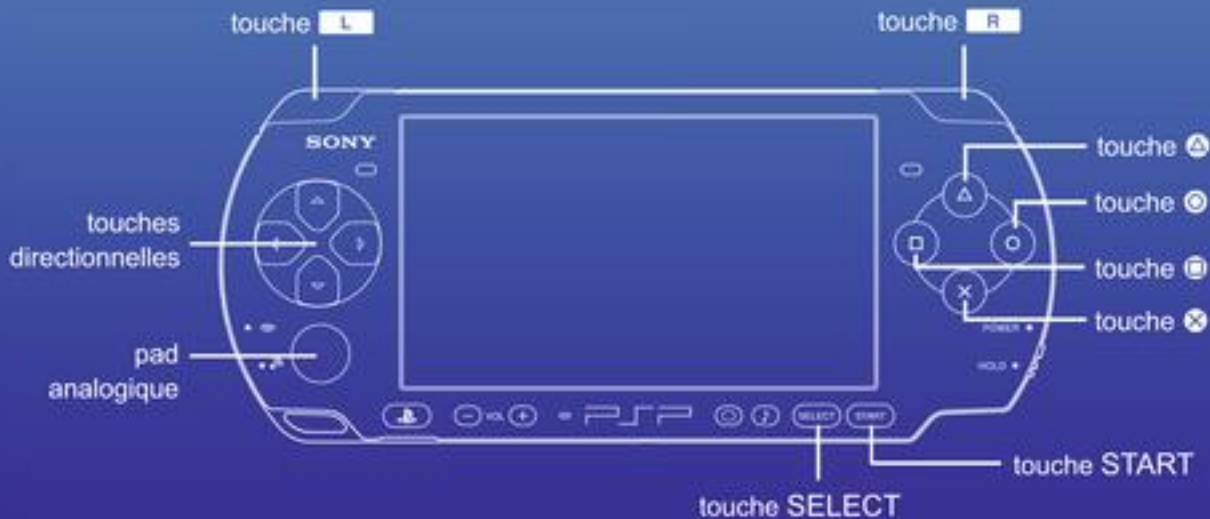
Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un MEMORY STICK™ dans la fente pour MEMORY STICK™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même MEMORY STICK™ ou de tout autre MEMORY STICK™ contenant des données sauvegardées du jeu.

Jak and Daxter™: The Lost Frontier. Vérifier que l'espace sur le MEMORY STICK™ est suffisant avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace minimum requis pour sauvegarder les données du jeu **Jak and Daxter™: The Lost Frontier** peut varier en fonction de la capacité du MEMORY STICK™ inséré.

SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION

La progression est sauvegardée automatiquement à certains points de l'aventure. La progression peut également être sauvegardée manuellement ; définir l'option Sauvegarder partie dans le menu Pause au cours de la partie.



Fonctions sans fil (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil.

Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, se reporter au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Jak and Daxter™: The Lost Frontier ne supporte pas les fonctions sans fil (WLAN).

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENTS

Dans ce mode d'emploi, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au pad analogique.

UTILISATION DES MENUS

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis appuie sur la touche ⊗ pour confirmer. Pour retourner au menu précédent, appuie sur la touche ◀.

DÉMARRAGE

Une vidéo d'intro va te plonger directement au cœur de l'action : Jak, Daxter et Keira, leur amie de longue date, s'approchent de la Bordure et tombent sur un comité d'accueil pas vraiment sympa... Appuie sur la touche ◀ pour passer la vidéo et accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Appuie sur ↑ ou ↓ pour sélectionner l'une des options ci-dessous et appuie sur la touche ⊗ pour confirmer :

Nouvelle partie Commence une nouvelle aventure.

Charger partie Charge une partie précédemment sauvegardée sur le MEMORY STICK™.

Options Règle plusieurs paramètres tels que les Options jeu, les Options graphiques, les Options son, les Options images et les Flight Options/Options caméra/vol.

COMMANDES DE JEU JAK

COMMANDES DE JAK

pad analogique

Touche 

Touche , touche 

Touche 

Touche 

Touche , touche 

Touche , touche 

Touche , touche 

Touche 





// Touche SELECT (sélection)

Touche /Touche 

Touche  +

Touche  (appuyer)

Touche START (mise en marche)

Se déplacer

Sauter

Faire un double saut

Faire un coup de pied retourné

Faire une attaque staff

Faire une attaque plongeante

Faire un uppercut

Faire un coup de pied retourné aérien

Utiliser l'arme actuelle

Faire défiler les armes

Activer le Pouvoir Éco actuel

Faire défiler les Pouvoirs Éco

Déplacer la caméra

Centrer la caméra

Menu Pause

ÉCRAN DE JEU JAK



EXPLORATION À PIED

SANTÉ

La santé de Jak est indiquée par un cercle de sphères de santé vertes. Jak possède 10 sphères de santé au départ. Il en perd une ou plusieurs à chaque fois qu'il reçoit un coup. Lorsque toutes les sphères de santé ont disparu, Jak perd la vie. Tu peux récupérer de la santé en absorbant l'Éco Verte des Packs Santé.

ÉCO NOIRE

La jauge d'Éco Noire se remplit au fur et à mesure que tu collectes de l'Éco Noire, à utiliser pour acheter de nouveaux pouvoirs.

ATTAQUES EN MÊLÉE

Appuie sur la touche  pour tirer sur une courte distance et tirer un coup de staff. Appuie sur la touche  pour faire un coup de pied retourné (idéal lorsque tu es encerclé) et sur la touche  puis sur la touche  pour faire un coup de pied retourné aérien. L'uppercut constitue une attaque puissante si elle est faite au bon moment. Appuie sur la touche , puis sur la touche  pour frapper. Et pour faire un coup destructeur, appuie sur la touche  pour sauter, puis sur la touche  pour faire une attaque plongeante dévastatrice.

ORBES DES PRÉCURSEURS

Les Orbes des Précurseurs sont cachées un peu partout. Trouve le plus grand nombre possible de ces anciens artefacts pour débloquer quelques options secrètes et fonctions spéciales.

ARMURE

Jak peut également acquérir des armures complètes qui augmenteront sa santé. Les armures complètes sont rares, alors cherche-les bien tout au long de ton aventure.

LE GUNSTAFF

Lorsqu'il est à pied, l'arme principale de Jak est le gunstaff. Au départ, Jak ignore tout le potentiel du gunstaff, une arme issue de la technologie ancienne des Précurseurs. Mais au cours de l'aventure, il apprend à se servir de ses différents modes :

Pulvérisator (rouge)	Idéal pour abattre des groupes d'ennemis à proximité en occasionnant beaucoup de dégâts.
Blaster (jaune)	Tire sur des cibles à distance. Le blaster possède une cadence de tir faible mais il est précis à distance et occasionne beaucoup de dégâts à chaque coup.
Vulcanoshooteur (bleu)	Une arme à tir rapide et portée moyenne, idéale pour abattre les groupes d'ennemis agaçants et plus faibles.
Arc (vert)	Tire des cartouches explosives pour toucher les ennemis ou les cibles cachés derrière des obstacles.

Le gunstaff peut être amélioré. Pour cela, trouve les modules d'arme cachés partout dans le monde.

MUNITIONS

Il existe différents types de cartouches de munitions avec un code couleur, chaque couleur correspondant à un mode de gunstaff différent.

POUVOIRS ÉCO

Sur la Bordure, Jak découvre que même s'il y a de l'Éco Noire en abondance, il n'y a pas d'Éco Blanche. Ce déséquilibre l'empêche de se transformer en Dark Jak, comme dans les aventures précédentes.

Par contre, Jak peut obtenir des pouvoirs spéciaux grâce aux statues de Précurseurs réparties dans le jeu et activées par ses capacités latentes de manipulation d'Éco. Approche-toi simplement d'une statue de Précurseur pour obtenir son pouvoir. Après, c'est à toi de trouver comment t'en servir...

Appuie sur la touche ← ou sur la touche → pour faire défiler les pouvoirs disponibles et appuie sur la touche ↓ pour en utiliser un.

PERSONNALISATION DES ÉCO-COMPÉTENCES

Alors que Keira explore la Bordure avec Jak, elle commence à découvrir ses capacités de sage et crée un système permettant d'améliorer et de modifier encore plus les pouvoirs de Jak, grâce à la manipulation de l'Éco Noire. Collecte de l'Éco Noire et offre-la à Keira pour obtenir des compétences additionnelles basées sur les quatre couleurs d'Éco : rouge, jaune, bleue et verte. Pense à faire des tests quand tu personnalises les pouvoirs de Jak : les possibilités sont énormes !

COMMANDES DE JEU EN VOL

COMMANDES DE VOL

pad analogique

Touche 

Touche 

Touche 

Touche 

Touche 

Touche 



Vise l'avant de l'avion

Action/Daxterjack

Accélération

Aérofrenns

Tirer avec l'arme principale

Tirer avec l'arme secondaire

Tirer avec l'arme lourde

Faire une boucle

Tourner

Tonneau à gauche

Tonneau à droite

ÉCRAN DE VOL



ARMES

Mitrailleuse découpeuse

Tire un flot constant de balles sur les avions ennemis. Les balles sont petites et peu puissantes, mais elles permettent une capacité de munitions illimitée.

Missile Chasseur verrouillé

Un missile chercheur plus précis avec une cible parfaitement verrouillée. Choisis une cible et garde ton doigt sur la gâchette pour verrouiller. Le missile se lance lorsque la cible est parfaitement verrouillée. Sinon, tu peux relâcher plus tôt pour tirer immédiatement.

Missile lent autoguidé Faucon d'Argent

Un missile à tête chercheuse aux infrarouges qui ne requiert pas de verrouillage, mais qui est moins précis que les missiles Chasseurs verrouillés.

Canon flak Cœur d'orage

Tire un énorme projectile qui explose à proximité d'une cible. Tous les ennemis touchés par l'explosion subissent des dégâts.

Rayon laser à lance solaire

Tire un laser puissant qui frappe instantanément et occasionne des dégâts constants aux ennemis.

Missiles essaim Pack Loup

Lancent un trio de missiles qui recherchent les cibles à proximité. Très haute précision, mais occasionnent moins de dégâts que les autres missiles.

Arme à hyperinduction

Charge un boulon électrique qui vole vers l'ennemi et lui lance des éclairs, touchant tous les ennemis à proximité.

Canon d'Héphaïstos

Un vulcanocanon puissant qui tire des centaines de fois par minute dans un triangle de mort. Inflige de nombreux dégâts sur de grandes cibles ou sur des cibles proches, mais dispose de très peu de munitions.

Roquettes d'assaut Creuset

Roquettes lentes mais très puissantes. Parfaites pour les cibles grandes et lentes, comme les vaisseaux ou les tourelles.

Missiles Jugement à ogives multiples

Tire un seul missile qui se sépare en fragments, qui à leur tour se séparent en ogives indépendantes qui recherchent toutes les cibles que tu avais en vue lorsque le missile a été tiré. Ces cibles n'auront aucune chance.

DÉGÂTS ET RÉPARATIONS

Les avions peuvent subir des dégâts à l'arrière, sur la droite ou sur la gauche. Si l'armure reçoit un certain nombre de coups, elle perd son efficacité et tous les dégâts suivants seront infligés au fuselage principal de l'avion, ce qui pourrait être mortel.

RÉPARATIONS DE DAXTER

Même si ton avion est sérieusement endommagé, rien n'est perdu ! Daxter peut se faufiler à l'intérieur de l'avion et sortir pour faire des réparations.

Après le décollage, Daxter porte assez de matériel pour cinq réparations. Lorsqu'une pièce est complètement endommagée, Daxter sort et commence à réparer cette pièce, ce qui va prendre un peu de temps. Lorsqu'il aura fini, cette partie récupérera 50 % de santé mais, bien sûr, pourra être à nouveau endommagée.

DAXTERJACK

À un certain moment, Dexter apprend qu'il peut être d'une grande aide pour aborder, saboter et voler les avions ennemis. Le Dexterjack se déroule en deux phases :

1) Lancement du grappin

Au moment du décollage, Dexter possède trois ensembles de grappins. Rapproche-toi d'un avion ennemi et maintiens la touche  enfoncée pour verrouiller. En maintenant la touche  enfoncée, tu verras quels mods peuvent être volés, s'il y en a. Relâche la touche  pour tirer un grappin. Un indicateur devient vert si le tir a de grandes chances d'être réussi.

Après un lancement de grappin réussi, Dexter atterrit sur l'avion ennemi...

2) Sabotage

Appuie sur les bonnes touches au bon moment pour que Dexter sabote différentes parties de l'avion. Dexter peut revenir avec un nouveau mod ou avec des pièces détachées, qui pourront être utilisées pour d'autres réparations sur l'avion de Jak. Dexter reviendra aussi avec du métal s'il a pu en voler sur l'avion.

Pendant le Dexterjack, surveille constamment la jauge d'accroche : si elle tombe à zéro, Dexter tombe.

MODS

Les mods permettent de personnaliser et d'améliorer les avions. Ils peuvent être déplacés d'avion en avion. Chaque avion possède un certain nombre d'emplacements de mods.

Tu peux obtenir des mods avec le Dexterjack. Tu peux aussi en acheter ou en gagner après avoir réussi des défis. Les mods peuvent également être améliorés en dépensant du métal collecté sur les ennemis abattus ou durant le sabotage d'avions ennemis.

MODS DISPONIBLES

Lorsqu'il aura atteint un certain point de la quête, Jak pourra ajouter des mods aux avions. Les emplacements de mods disponibles sont les suivants :

Armes	Armes qui tirent vers l'avant comme les mitrailleuses, les missiles ou les canons flak.
Armes lourdes	Armes qui tirent vers l'avant pour abattre les cibles lentes ou les repères.
Général	Augmente les caractéristiques du vaisseau, par exemple en augmentant la vitesse, l'armure ou la vitesse de virage.

COMMENT UTILISER DES MODS

1. Avant de décoller, sélectionne Améliorer pour améliorer les mods existants. Une liste des améliorations de mods disponibles s'affiche. Sélectionne un mod et appuie sur la touche  pour acheter l'amélioration.
2. Tu peux acheter de nouveaux mods en sélectionnant Acheter.
3. Choisis Personnaliser avion et choisis des mods, parmi ceux que tu possèdes, à placer dans les différents emplacements pour mods de ton avion.

DÉFIS SECONDAIRES

Les cleux sont remplis de défis secondaires qui peuvent offrir à Jak du métal, des objets déblocables et de nouveaux mods. Ouvre bien grand tes yeux, vole à proximité de la balise de défi et appuie sur la touche  pour commencer la mission.

COMMANDES DE JEU DARK DAXTER

COMMANDES DARK DAXTER

pad analogique	Se déplacer
Touche 	Activer/désactiver mode Frénésie
Touche 	Coup au sol
Touche 	Saisir/projeter ennemi
Touche 	Jeter des boulons d'Éco

ÉCRAN DE JEU DARK DAXTER



Santé Éco Noire

Oh-oh, si Dexter plonge dans de l'Éco Noire, il se transforme en Dark Dexter et devient une tornade de destruction !

Lorsqu'il se transforme en Dark Dexter, surveille les quantités de santé et d'Éco Noire restantes. Dark Dexter peut absorber de l'Éco Noire et l'utiliser pour entrer en mode Frénésie, ce qui lui permet de détruire rapidement des ennemis et d'éviter les dégâts occasionnés par les projectiles.

MENU PAUSE

Appuie sur la touche START (mise en marche) pour mettre le jeu en pause et accéder au menu Pause, qui offre les options suivantes : Carte secrète, Missions, Inventaire, Commandes, Options, Charger partie, Sauvegarder partie, Secrets, Recommencer et Quitter.

ITALIANO

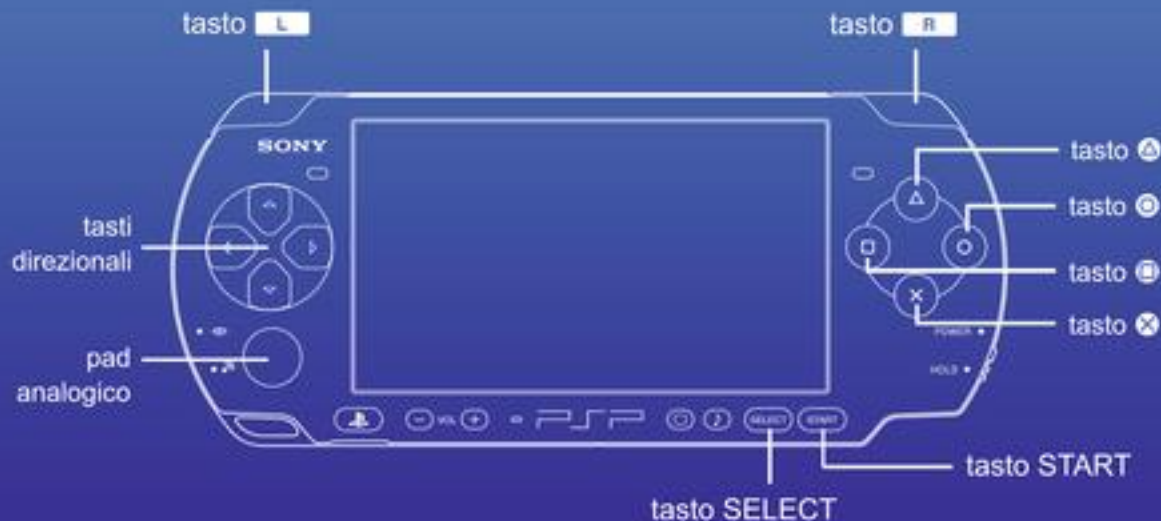
MEMORY STICK™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un MEMORY STICK™ nell'ingresso MEMORY STICK™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso MEMORY STICK™ o da qualsiasi MEMORY STICK™ contenente salvataggi precedenti di **Jak and Daxter™: Una sfida senza confini**. Verifica di disporre di sufficiente spazio libero sul MEMORY STICK™ prima di cominciare a giocare.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di **Jak and Daxter™: Una sfida senza confini** può variare in base alla capienza del MEMORY STICK™ utilizzato.

SALVATAGGIO PROGRESSI

I progressi sono salvati automaticamente in determinati punti durante l'avventura. I progressi possono essere anche salvati manualmente scegliendo l'opzione Salva partita dal menu di pausa durante il gioco.



FUNZIONALITÀ WIRELESS (WLAN)

I titoli che supportano la funzionalità wireless (WLAN) permettono al giocatore di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e di competere contro altri utenti tramite la connessione Wireless Local Area Network (WLAN).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzionalità wireless (WLAN) che permette a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli posseggono la caratteristica della Condivisione di gioco che permette ai giocatori di condividere particolarità del gioco con altri utenti che non hanno PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità wireless (WLAN) che permette al sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un wireless (WLAN) Access Point (dispositivo usato per collegarsi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un wireless (WLAN) Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli sulle impostazioni, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Jak and Daxter™: Una sfida senza confini non supporta le funzionalità wireless (WLAN).

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

In questo manuale, ↑, ↓, ←, → ecc... sono utilizzati per descrivere la direzione sia dei tasti direzionali, che del pad analogico, a meno che non venga precisato altrimenti.

COME USARE LE SCHERMATE DEI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto X per confermare.
Per tornare alla schermata di menu precedente, premi il tasto △.

OPERAZIONI PRELIMINARI

Un filmato introduttivo ti porterà alla velocità della luce nel bel mezzo dell'azione, Jak, Dexter e la loro vecchia amica Keira si avvicinano alla Soglia e si trovano di fronte un comitato di benvenuto tutt'altro che amichevole... premi il tasto △ per non visualizzare il filmato e accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE

Premi ↑ o ↓ per evidenziare una delle seguenti opzioni, poi premi il tasto X per confermare:

- | | |
|-----------------------|--|
| Nuova partita | Comincia una nuova avventura. |
| Carica partita | Carica una partita salvata in precedenza sul MEMORY STICK™. |
| Opzioni | Regola una serie di impostazioni, tra cui anche le Opzioni partita, le Opzioni grafiche, le Opzioni audio, le Opzioni immagini e le Opzioni telecamera/volo. |

AZIONE DI GIOCO JAK

CONTROLLI DI JAK

pad analogico

tasto X

tasto X, tasto X

tasto O

tasto □

tasto X, tasto □

tasto □, tasto X

tasto X, tasto O

tasto △

↑

↓

←/→/ tasto SELECT

tasto L /tasto R

tasto L + tasto R

tasto START

Spostati

Salta

Doppio salto

Calcio rotante

Colpo con scettro

Attacco con salto

Montante

Calcio rotante in aria

Usa arma corrente

Fai scorrere le armi

Attiva potere dell'Eco corrente

Fai scorrere i poteri dell'Eco

Ruota visuale

Centra visuale(premi velocemente)

Menu di pausa

SCHERMO DI GIOCO DI JAK



ESPLORAZIONE A PIEDI

FORZA

La Forza di Jak è indicata da un anello di sfere di forza verdi. Jak comincia con 10 sfere di forza; ne perderà una o più tutte le volte che verrà colpito. Quando tutte le sfere di forza saranno terminate, Jak perderà la vita. La Forza può essere ristabilita assorbendo Eco verde dai Pacchetti forza.

ECO OSCURO

L'indicatore di Eco oscuro si riempirà man mano che lo raccoglierai, così potrai acquistare nuovi poteri.

ATTACCHI RAVVICINATI

Premi il tasto  per sparare in avanti a breve distanza e per sferrare colpi con il bastone. Premi il tasto  per effettuare un calcio rotante, perfetto per quando sei circondato e il tasto  seguito dal tasto  per un calcio rotante in aria. Se tempestivo, il montante infligge un colpo potente; premi il tasto  e poi il tasto  per andare verso l'alto. Inoltre, per un colpo tremendo, premi il tasto  per saltare e poi premi il tasto  per assestare un devastante attacco con salto.

SFERE PRECURSOR

Le Sfere Precursor si trovano dovunque, sono solo ben nascoste. Raccogli il maggior numero di questi antichi manufatti e potrai ricevere opzioni segrete e caratteristiche speciali.

ARMATURA

Jak può anche acquisire un'armatura completa che fa aumentare la sua Forza. Le armature complete sono molto rare, quindi fai attenzione man mano che prosegui nell'avventura.

LO SCETTRO ARMATO

Quando è a piedi, l'arma principale di Jak è lo scettro armato. È stato costruito con un'antica tecnologia Precursor. All'inizio Jak non sarà consapevole del potenziale dello scettro armato, ma nel corso dell'avventura imparerà a farlo funzionare correttamente, grazie alle diverse modalità:

- | | |
|---------------------------|--|
| Fucile (rosso) | Ideale per abbattere gruppi di nemici vicini; causa molti danni. |
| Blaster (giallo) | Abbatte obiettivi distanti. Il Blaster ha una bassa frequenza di fuoco, ma è accurato sulle distanze e ciascun colpo causa enormi danni. |
| Furia vulcan (blu) | Un attacco di media gittata con fuoco rapido, ideale per affrontare gruppi di nemici fastidiosi, ma deboli. |
| Lanciatore (verde) | Lancia esplosivi intorno per abbattere nemici oppure obiettivi nascosti dietro agli ostacoli. |

Lo scettro armato può essere potenziato se riuscirai a trovare moduli armati nascosti in tutto il mondo.

MUNIZIONI

Ci sono molti tipi di confezioni di munizioni da trovare, che sono contrassegnate da diversi colori, ognuno dei quali corrisponde una modalità dello scettro armato.

POTERI DELL'ECO

Sulla Soglia, Jak scopre che sebbene si trovi Eco oscuro in abbondanza, non c'è nemmeno l'ombra di Eco chiaro; tale squilibrio gli impedisce di trasformarsi nel Jak oscuro delle precedenti avventure.

Al contrario, Jak può ottenere poteri speciali dagli Idoli Precursor sparsi dappertutto e attivati dalle sue latenti abilità di manipolazione dell'Eco. Dovrai semplicemente avvicinarti a un Idolo Precursore per ottenere il suo potere. Poi toccherà a te capire come farlo funzionare...

Premi i tasti ← o → per fare scorrere i diversi poteri disponibili, poi premi il tasto ↓ per usarne uno.

COME PERSONALIZZARE LE ABILITÀ ECO

Mentre Keira esplora la Soglia con Jak, comincia a scoprire le sue abilità di Saggio e crea un sistema per migliorare e modificare ancora di più i poteri di Jak, manipolando l'Eco oscuro. Raccogli quindi l'Eco oscuro e fallo usare a Keira per ottenere abilità aggiuntive basate su quattro colori dell'Eco: rosso, giallo, blu e verde. Cerca di sperimentare mentre personalizzi i poteri di Jak: le possibilità sono pressoché infinite!

AZIONE DI GIOCO IN VOLO CONTROLLI DI VOLO

pad analogico Punta la prua del velivolo

tasto ○	Azione/Daxterjack
tasto X	Super velocità
tasto □	Aerofreni
tasto R	Spara con arma principale
tasto L	Spara con arma secondaria
tasto △	Spara con arma pesante
↑	Ciclo
↓	Virata
←	Rotazione a elica sinistra
→	Rotazione a elica destra

SCHERMO DI GIOCO IN VOLO



ARMI

Mitragliatrice abbattitutto	Spara un flusso costante di proiettili agli aerei nemici. I proiettili sono piccoli e non molto potenti, ma ciò fa in modo che la capacità di munizioni sia praticamente illimitata.
Missili guidati Hunter	Un missile che va alla ricerca del suo obiettivo; è più accurato se riesce a inquadrarlo del tutto. Scegli un obiettivo e tieni il dito sul grilletto per inquadrare. Il missile partirà quando avrà inquadrato il suo obiettivo; oppure puoi rilasciare prima per sparare immediatamente.
Missili Silver Hawk	Un missile che va alla ricerca di fonti di calore e non richiede un'inquadratura, ma è meno accurato di un missile guidato.
Cannone antiaereo Thunderhead	Spara un enorme proiettile che detona quando si avvicina all'obiettivo. Tutti i nemici coinvolti nell'esplosione subiranno dei danni.
Laser Solar Lance	Spara un potente raggio laser che colpisce istantaneamente e infligge danni costanti ai nemici.
Missili guidati dello sciame	Sguinzaglia tre missili che vanno alla Wolf Pack ricerca dei bersagli vicini. Accuratissimi, ma infliggono meno danni degli altri missili.
Arma a iperinduzione	Scarica un dardo elettrico che viaggia in aria e spara fulmini ai nemici, muovendosi ad arco verso altri nelle vicinanze.
Cannone di Efesto	Un potente cannone che spara centinaia di munizioni al minuto, andando a formare un cono di morte. Infligge moltissimi danni contro gli obiettivi più grandi oppure a breve gittata, ma ha munizioni molto limitate.
Razzi Crucible	Si muovono lentamente, ma sono molto potenti. Ottimo per gli obiettivi più grandi e lenti, come le navi o le torrette.
Missili Judgment	Sparano un solo missile che si divide in parti più piccole, piccole; queste ultime, a loro volta, diventano testate indipendenti che andranno alla ricerca dei bersagli presi di mira quando era stato sparato il missile originario. Gli obiettivi moriranno.

DANNI E RIPARAZIONI

I velivoli possono essere danneggiati nella parte posteriore, alla sinistra oppure a destra. Quando una sezione subisce un certo numero di colpi, viene rovinato e gli ulteriori danni andranno a colpire la fusoliera principale... ma ciò potrebbe essere la fine.

RIPARAZIONI DI DAXTER

Anche se il tuo velivolo viene seriamente danneggiato, non tutto è perduto! Dexter potrà entrare nella parte interna e riparare i danni.

Dopo aver preso il volo, Dexter dovrà portare con lui forniture sufficienti per cinque riparazioni. Quando una parte del velivolo è completamente rovinata, Dexter comincerà a riparare quella sezione e ci metterà un po' di tempo. Quando avrà finito, quella parte avrà solo il 50% della forza, ma potrà naturalmente essere danneggiata di nuovo.

DAXTERJACK

In alcuni punti dell'avventura, Dexter capisce che potrebbe essere molto utile se riuscisse a salire a bordo degli aerei nemici, per sabotarli e derubarli. Il processo di Daxterjak è diviso in due fasi:

1) Aggancio

Quando parte alla volta dei cieli, Dexter porta con sé tre diversi rampini. Avvicinati al velivolo nemico, premi e tieni premuto il tasto  per agganciarti; mentre tieni premuto il tasto  potrai vedere quali moduli sono disponibili da rubare (se ce ne sono). Rilascia il tasto  per sparare un rampino; un indicatore diventerà verde quando ci sono buone probabilità che il tuo colpo andrà a segno. Dopo aver lanciato il rampino, Dexter salirà a bordo del velivolo nemico...

2) Sabotaggio

Premi correttamente una serie di tasti per permettere a Dexter di sabotare diverse parti del velivolo. Dexter potrebbe ritornare con un nuovo modulo o parti di ricambio da usare per riparare il velivolo di Jak. Dexter tornerà anche con tutti i rottami di metallo che è stato in grado di recuperare dal nemico.

Durante il Daxterjak, tieni sempre d'occhio l'indicatore di presa: se raggiunge lo zero, Dexter cadrà.

MODULI

I moduli possono essere usati per personalizzare e potenziare il velivolo e possono essere portati da un velivolo all'altro. Ciascuno di essi ha un certo numero di slot per i moduli.

Questi ultimi possono essere ottenuti mediante il Daxterjack oppure possono essere acquistati o guadagnati come premio per aver completato le sfide. I moduli possono anche essere potenziati: basta spendere i rottami di metalli raccolti dai nemici abbattuti o sabotando i velivoli delle fazioni opposte.

MODULI ACCESSORI

Dopo un certo periodo nel corso di questa missione, Jak sarà in grado di aggiungere dei moduli ai velivoli. Sono disponibili i seguenti slot moduli:

Armi	Quali mitragliatrici, missili o cannoni antiaerei.
Armi pesanti	Armi per colpire obiettivi lenti o punti strategici.
Generali	Migliorano le caratteristiche del velivolo, ad esempio aumentando la velocità, migliorando la fusoliera o il tasso di virata.

COME USARE I MODULI

1. Prima di spiccare il volo, scegli **Potenzia** per migliorare i moduli esistenti.
Verrà visualizzata una lista dei potenziamenti disponibili per i moduli; a questo punto, evidenzia un modulo e premi il tasto **X** per acquistarlo.
2. Puoi acquistare nuovi moduli selezionando **Acquista**.
3. Scegli **Personalizza velivolo** poi usa un modulo tra quelli che si trovano nei diversi slot moduli del tuo velivolo.

SFIDE AGGIUNTIVE

I cieli sono pieni di sfide aggiuntive che possono premiare Jak con rottami di metalli, oggetti sbloccabili e nuovi moduli. Tieni gli occhi bene aperti, poi vola vicino all'indicatore di sfida e premi il tasto **Y** per iniziare la missione.

AZIONE DI GIOCO DI DAXTER OSCURO

CONTROLLI DI DAXTER OSCURO

pad analogico

Spostati

tasto 

Entra/esci dalla modalità Tornado

tasto 

Violento colpo a terra

tasto 

Prendi/lancia nemico

tasto 

Lancia dardo di Eco

SCHERMO DI GIOCO DI DAXTER OSCURO



Forza

Eco oscuro

Aiuto! Se Dexter si infradicia di Esco oscuro, si trasforma in Dexter oscuro e diventa un tornado di distruzione!

Dopo esserti trasformato in Dexter oscuro, tieni d'occhio la Forza e l'Eco oscuro totali. Dexter oscuro può assorbire l'Eco oscuro e usarlo per mantenere la modalità Tornado, che gli permetterà di distruggere velocemente i nemici e di evitare di essere danneggiato dai proiettili.

MENU DI PAUSA

Premi il tasto START per mettere il gioco in pausa e accedere al menu di pausa che contiene le seguenti opzioni: Mostra mappa, Missioni, Inventario, Guida controlli, Opzioni, Carica partita, Salva partita, Segreti e Ricomincia ed Esci.

DEUTSCH

MEMORY STICK™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielfortschritt zu speichern, stecke einen Memory Stick™ in den Memory Stick™-Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten „**Jak and Daxter™: The Lost Frontier**“-Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass ausreichend freier Speicherplatz auf dem Memory Stick™ vorhanden ist.

HINWEIS: Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von „**Jak and Daxter™: The Lost Frontier**“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick™ ab.

FORTSCHRITT SPEICHERN

Der Spielfortschritt wird während des Spiels an bestimmten Punkten automatisch gespeichert. Man kann den Fortschritt auch manuell speichern. Wähle dazu während des Spiels im Pausenmenü die Option Spiel speichern.



WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, kannst du über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel ermöglichen Game Sharing, mit dessen Hilfe der Benutzer bestimmte Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

HINWEIS: **Jak and Daxter™: The Lost Frontier** unterstützt Wireless-(WLAN)-Funktionen nicht.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben ↑, ↓, ←, → etc. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads an, sofern nicht anders angegeben.

MENÜ-NAVIGATION

Drücke ↑, ↓, ← oder →, um eine Option zu markieren, und drücke dann die ⓧ-Taste zum Bestätigen. Mit der ⓧ-Taste gelangst du zurück zum vorherigen Menü.

VOR SPIELBEGINN

Ein Introfilm bringt dich auf den neuesten Stand der Dinge, während Jak, Daxter und ihre alte Freundin Keira unterwegs zur Kante sind. Dort erwartet sie ein Empfangskomitee, das alles andere als freundlich ist ... Mit der ⓧ-Taste kannst du den Film überspringen und gelangst direkt zum Hauptmenü.

HAUPTMENÜ

Drücke ↑ oder ↓, um eine der folgenden Optionen zu markieren, und bestätige dann mit der ⓧ-Taste:

Neues Spiel Beginne ein neues Abenteuer.

Spiel laden Lade ein bereits auf dem Memory Stick™ gespeichertes Spiel.

Optionen Passe verschiedene Einstellungen an, z. B. Spieloptionen, Grafikoptionen, Soundoptionen, Bildoptionen und Kamera-/Flugoptionen.

GAMEPLAY JAK

STEUERUNG JAK

Analog-Pad

ⓧ-Taste

ⓧ-Taste, ⓧ-Taste

Ⓞ-Taste

Ⓢ-Taste

ⓧ-Taste, Ⓢ-Taste

Ⓢ-Taste, ⓧ-Taste

ⓧ-Taste, Ⓞ-Taste

Ⓢ-Taste

↑

↓

←/→/ SELECT-Taste

Ⓛ-Taste/ Ⓡ-Taste

Ⓛ-Taste + Ⓡ-Taste
(antippen)

START-Taste

Bewegen

Springen

Doppelsprung

Rotier-Tritt

Schlag mit Stab

Tauchangriff

Aufwärtshaken

Rotier-Tritt in der Luft

Aktuelle Waffe einsetzen

Durch Waffen schalten

Aktuelle Eco-Kraft aktivieren

Durch Eco-Kräfte schalten

Kamera drehen

Kamera zentrieren

Pausenmenü

SPIELANZEIGE JAK



ERKUNDUNG ZU FUSS

GESUNDHEIT

Jaks Gesundheit wird durch einen Ring aus grünen Gesundheitskugeln angezeigt. Jak beginnt mit 10 Gesundheitskugeln und er verliert immer eine oder mehrere Kugeln, wenn er getroffen wird. Sind alle Gesundheitskugeln aufgebraucht, verliert Jak sein Leben. Gesundheit lässt sich durch die Aufnahme von grünem Eco aus Gesundheitspaketen wiederherstellen.

DUNKLES ECO

Die Anzeige für Dunkles Eco füllt sich im Laufe der Zeit, wenn du Dunkles Eco sammelst, um neue Kräfte zu kaufen.

NAHKAMPF-ANGRIFFE

Drücke die -Taste, um dich ein kurzes Stück vorwärts zu bewegen und einen Schlag mit dem Stab auszuführen. Für einen Rotier-Tritt drückst du die -Taste – sehr gut, wenn du umzingelt bist. Drücke die -Taste gefolgt von der -Taste für einen Rotier-Tritt in der Luft. Erfolgt der Aufwärtshaken im rechten Moment, teilst du damit einen mächtigen Schlag aus. Um ihn auszuführen, drücke die -Taste und dann die -Taste. Um einen verheerenden Tauchangriff zu landen, drücke zum Sprung die -Taste und danach die -Taste.

PRECURSOR-KUGELN

Precursor-Kugeln sind überall versteckt. Sammelst du genügend dieser alten Artefakte, kannst du damit vielleicht ein paar geheime Optionen und besondere Funktionen freischalten.

PANZERUNG

Jak kann auch vollständige Panzerungen erwerben, die seine Gesundheit erhöhen. Panzerungen sind selten, also halte bei deinem Abenteuer stets gut danach Ausschau.

DER WAFFENSTAB

Der Waffenstab ist Jaks Hauptwaffe, wenn er zu Fuß unterwegs ist. Er wurde aus alter Precursor-Technologie hergestellt und anfangs ist Jak sich wohl nicht über das Potenzial des Waffenstabs im Klaren. Bei seinem Abenteuer lernt er jedoch, dessen unterschiedliche Modi zu bedienen:

- | | |
|---------------------------|--|
| Streu-Waffe (rot) | Ideal, um feindliche Gruppen in kurzer Distanz mit großem Schaden zu erledigen. |
| Blaster (gelb) | Eliminiert entfernte Ziele. Der Blaster hat eine niedrige Feuerrate, doch er trifft auf die Entfernung genau und fügt pro Schuss sehr großen Schaden zu. |
| Vulcan Fury (blau) | Ein Schnellfeuer-Angriff auf mittlere Distanz, ideal, um Gruppen lästiger, schwächerer Feinde auszuschalten. |
| Lobber (grün) | Feuert explosive Munition, um Feinde oder Ziele zu erledigen, die von Hindernissen verdeckt sind. |

Du kannst den Waffenstab verbessern, wenn du die auf der ganzen Welt versteckten Waffenmodule findest.

MUNITION

Es gibt unterschiedliche farbcodierte Munitionskanister, wobei jede Farbe zu einem anderen Waffenstabmodus gehört.

ECO-KRÄFTE

An der Kante entdeckt Jak, dass es kein Helles Eco gibt, obwohl Dunkles Eco im Überfluss zu finden ist. Dieses Ungleichgewicht hält ihn davon ab, sich wie bei früheren Abenteuern in den Dunklen Jak zu verwandeln.

Stattdessen kann Jak besondere Kräfte von Precursor-Götzenbildern erlangen, die im ganzen Gebiet verstreut sind und sich durch seine latenten Eco-Manipulationsfähigkeiten aktivieren lassen. Nähere dich einfach einem Precursor-Götzenbild, um seine Kraft zu erhalten – wie du sie dann einsetzt, musst du selbst herausfinden ...

Drücke die - oder die -Taste, um durch die verfügbaren Kräfte zu schalten, und drücke die -Taste, um eine zu verwenden.

ECO-FÄHIGKEITEN ANPASSEN

Während Keira mit Jak die Kante erkundet, beginnt sie, ihre Weisen-Fähigkeiten zu entdecken. Damit entwickelt sie ein System, um Jaks Kräfte noch weiter zu verbessern und zu verändern, indem sie mit Dunklem Eco arbeitet. Sammle Dunkles Eco und gib es an Keira weiter, um so zusätzliche Fähigkeiten zu erlangen, die auf vier Eco-Farben beruhen: Rot, Gelb, Blau und Grün. Experimentiere ruhig, wenn du Jaks Kräfte anpasst – es gibt unglaublich viele Möglichkeiten!

FLUG-GAMEPLAY FLUGSTEUERUNG

Analog-Pad

⊙-Taste

⊗-Taste

Ⓜ-Taste

■R-Taste

■L-Taste

△-Taste

↑

↓

←

→

Flugzeugbug zielen

Aktion/Daxterjack

Geschwindigkeits-Boost

Luftbremsen

Primärwaffe feuern

Sekundärwaffe feuern

Schwere Waffe feuern

Looping

Seitendrehung

Fassrolle links

Fassrolle rechts

FLUG-SPIELANZEIGE



WAFFEN

Schnitzler-Maschinengewehr

Feuert kontinuierlich Geschosse auf feindliche Flieger. Die Kugeln sind klein und haben geringe Feuerkraft, doch dadurch steht eine quasi unbegrenzte Munitionskapazität zur Verfügung.

Jäger-Zielerfassungsrakete

Eine Suchrakete, die bei voller Zielerfassung genauer trifft. Such dir ein Ziel und halte den Finger am Abzug, um es zu erfassen.

Die Rakete wird bei voller Erfassung abgefeuert. Du kannst auch vorher loslassen und sofort feuern.

Zielträge Silberfalke-Rakete

Eine Wärmesucher-Rakete, die keine Zielerfassung benötigt, aber nicht so genau ist wie Jäger-Zielerfassungsraketen.

Gewitterwolken-Flak-Kanone

Feuert ein riesiges Projektil, das in der Nähe des Ziels detoniert. Alle Feinde, die von der Explosion erfasst werden, erleiden Schaden.

Sonnenspeer-Laser

Feuert einen starken Laserstrahl, der sofort trifft und Feinden dauerhaft Schaden zufügt.

Wolfsrudel-Schwärmerraketen	Setzen ein Raketen-Trio ab, das Ziele ansteuert. Sehr große Treffsicherheit, doch geringerer Schaden als andere Raketen.
Hyperinduktionsgewehr	Schießt ein Elektrogeschoss ab, das durch die Luft fliegt und Blitze auf Feinde abfeuert, die auf andere Feinde in der Nähe überspringen.
Hephaestus' Wrath	Eine mächtige Vulkankanone, die in einem Todeskegel Tausende von Schüssen pro Minute abfeuert. Fügt großen Zielen oder auf kurze Distanz hohen Schaden zu, verfügt aber über sehr begrenzte Munition.
Schwere Teufelsjagd-Raketen	Langsame, aber äußerst schlagkräftige Raketen. Eignen sich gut für große, langsame Ziele wie mächtige Schiffe oder Geschütztürme.
Richter-Rakete mit Mehrfachsprengkopf	Feuert eine einzige Rakete ab, die sich in kleinere Kapseln aufteilt, welche in einzelne Sprengköpfe zerfallen, die alle Ziele ansteuern, die beim Abfeuern der Originalrakete anvisiert waren. Für diese Ziele gibt es kein Entkommen.

SCHADEN UND REPARATUREN

Flieger können an der linken, der rechten oder der Heckpanzerung Schaden nehmen. Sobald ein gepanzerter Bereich eine bestimmte Zahl von Treffern erlitten hat, ist er angeschlagen und jeder weitere Schaden trifft direkt den Haupttrumpf des Fliegers – und das könnte das Ende sein.

DAXTER-REPARATUREN

Selbst wenn dein Flieger ziemlich übel erwischt wurde, ist nicht alles verloren! Dexter kann sich durch das Innere des Fliegers bewegen und überall hingelangen, um Reparaturen durchzuführen.

Nach dem Start hat Dexter genug Material, um fünf Reparaturen auszuführen. Immer, wenn ein Teil vollständig beschädigt ist, geht Dexter dorthin und beginnt, diesen Abschnitt zu reparieren, was etwas Zeit in Anspruch nimmt. Ist er fertig, liegt der Zustand dieses Teils wieder bei 50 %. Er kann aber natürlich erneut Schaden nehmen.

DAXTERJACKS

Zu einem bestimmten Zeitpunkt während des Abenteuers findet Dexter heraus, dass er sehr nützlich sein kann, indem er an Bord feindlicher Flieger geht, diese sabotiert und Teile von ihnen stiehlt. Dexterjacks finden in zwei Phasen statt:

1) Greifen

Beim Start hat Dexter drei Sätze Greifausrüstung dabei. Nähere dich einem feindlichen Flieger und halte die -Taste gedrückt, um ihn anzuvisieren. Während du die -Taste drückst, siehst du, welche Booster (wenn vorhanden) sich stehlen lassen. Lass die -Taste los, um einen Enterhaken abzufeuern. Die Anzeige wird grün, wenn ein Schuss Erfolg haben könnte. Warst du erfolgreich, geht Dexter an Bord des feindlichen Fliegers ...

2) Sabotage

Befolge eine Reihe von Tastenbefehlen richtig, damit Dexter verschiedene Teile des Fliegers sabotieren kann. Vielleicht kommt Dexter mit einem neuen Booster oder Ersatzteilen zurück, die dann als weiterer Reparatursatz für Jaks Flieger eingesetzt werden können. Dexter bringt auch alle Schrottteile mit zurück, die er im anderen Flieger bergen konnte.

Beim Dexterjack solltest du die Griff-Anzeige immer im Auge behalten. Wenn sie auf null sinkt, fällt Dexter herunter.

BOOSTER

Booster können eingesetzt werden, um Flieger anzupassen und sie zu verbessern. Man kann sie von einem Flieger zum anderen mitnehmen. Jeder Flieger verfügt über eine bestimmte Anzahl von Booster-Plätzen.

Booster kann man sich mithilfe von Dexterjacks verschaffen, sie können aber auch gekauft oder als Belohnung für das Abschließen von Herausforderungen erworben werden. Du kannst die Booster auch verbessern, indem du Schrott aus gibst, den du von gefallenen Feinden oder durch das Sabotieren gegnerischer Flieger sammelst.

BOOSTER ANBRINGEN

Ab einem bestimmten Punkt seiner Mission ist Jak in der Lage, Booster an Fliegern anzubringen. Folgende Booster-Plätze stehen zur Verfügung:

Waffen	Nach vorn feuernde Waffen wie Maschinengewehre, Raketen oder Flak-Kanonen.
Schwere Waffen	Nach vorn feuernde Waffen, die zur Zerstörung langsamer oder unbeweglicher Ziele dienen.
Allgemein	Verbessere die Eigenschaften des Schiffs, z. B. durch Erhöhung von Geschwindigkeit, Panzerung oder Wendeschleunigung.

SO BRINGT MAN BOOSTER AN

1. Wähle vor dem Start Verbessern, um bestehende Booster zu erweitern. Es wird eine Liste verfügbarer Booster-Verbesserungen angezeigt. Markiere einen Booster und drücke die -Taste, um die Verbesserung zu kaufen.
2. Neue Booster kann man durch Auswahl von Kaufen erwerben.
3. Wähle Flieger anpassen und bringe dann deine Booster an den unterschiedlichen Booster-Plätzen in deinem Flieger an.

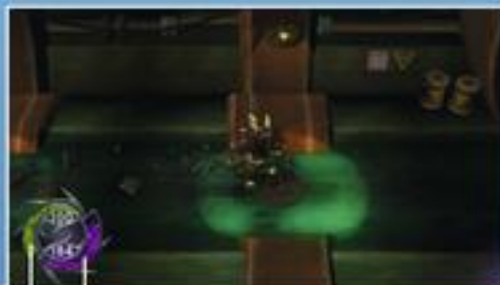
NEBEN-HERAUSFORDERUNGEN

Der Himmel ist voller Neben-Herausforderungen, durch die Jak Schrott, freischaltbare Gegenstände und neue Booster bekommen kann. Halte die Augen offen, dann fliege nah an die Herausforderungsmarkierung heran und drücke die -Taste, um die Mission zu starten.

GAMEPLAY DUNKLER DAXTER STEUERUNG DUNKLER DAXTER

Analog-Pad	Bewegen
-Taste	Wahn-Modus ein/aus
-Taste	Bodenkracher
-Taste	Feind greifen/werfen
-Taste	Eco-Geschoss werfen

SPIELANZEIGE DUNKLER DAXTER



Gesundheit Dunkles Eco

Oje, wenn Daxter von Dunklem Eco durchdrungen wird, verwandelt er sich in den Dunklen Daxter und wird zu einem Wirbelwind der Zerstörung!

Nach der Verwandlung in den Dunklen Daxter solltest du stets die Anzeigen für Gesundheit und Dunkles Eco im Auge behalten. Der Dunkle Daxter kann Dunkles Eco aufnehmen und damit den Wahn-Modus ausdehnen. So kann er Feinde schnell ausschalten und Geschosse können ihm nichts anhaben.

PAUSENMENÜ

Drücke die START-Taste, um das Spiel anzuhalten und ins Pausenmenü zu gelangen, das folgende Optionen umfasst: Karte anzeigen, Missionen, Inventar, Steuerung, Optionen, Spiel laden, Spiel speichern, Geheimnisse, Neustart und Verlassen.

ESPAÑOL

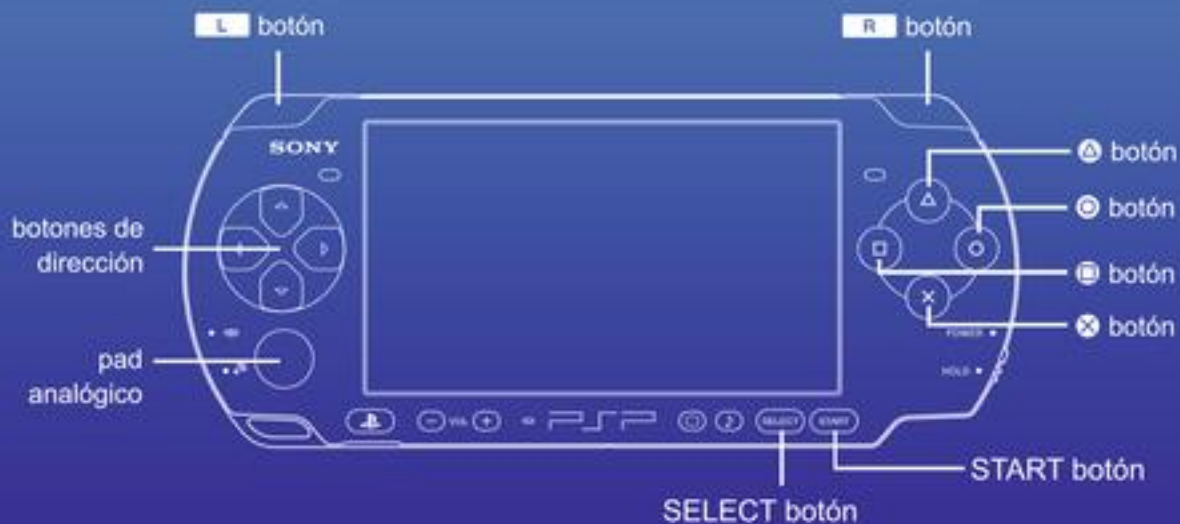
MEMORY STICK™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, inserta un MEMORY STICK™ en la ranura para MEMORY STICK™ del sistema PSP™. Los datos de partidas guardadas pueden cargarse desde el mismo MEMORY STICK™ o desde cualquier otro MEMORY STICK™ que contenga datos de **Jak and Daxter™: La Frontera Perdida** previamente guardados. Antes de empezar a jugar, comprueba que hay suficiente espacio libre en el MEMORY STICK™.

NOTA IMPORTANTE: la cantidad mínima de espacio libre necesaria para guardar datos de **Jak and Daxter™: La Frontera Perdida** variará en función de la capacidad del MEMORY STICK™ insertado.

GUARDAR LOS AVANCES

Los avances se guardan automáticamente en puntos determinados durante la aventura. También se pueden guardar manualmente mediante la opción Guardar partida del menú de pausa durante la partida.



FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los juegos que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO AD HOC

El Modo Ad hoc es una función del sistema inalámbrico (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ individuales comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos juegos incluyen funciones que permiten al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un juego PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se necesitan varios elementos adicionales, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Si deseas más información o tienes dudas sobre la instalación, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA IMPORTANTE: Jak and Daxter™: La Frontera Perdida no es compatible con la funcionalidad inalámbrica (WLAN).

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc. se usan para indicar la dirección de los botones de dirección y del pad analógico salvo que se indique lo contrario.

CÓMO USAR LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y, a continuación, el botón X para confirmarla. Para volver a la pantalla de menú anterior, pulsa el botón △.

INICIO

Una introducción te meterá rápidamente en la acción, cuando Jak, Daxter y su vieja amiga Keira llegan a El Límite y se encuentran con un comité de bienvenida muy poco amistoso... Pulsa el botón △ para omitir el vídeo y acceder al menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa ↑ o ↓ para resaltar una de las siguientes opciones y pulsa el botón X para confirmar.

Nueva partida Empezar una nueva aventura.

Cargar partida Cargar una partida guardada previamente en un MEMORY STICK™.

Opciones Ajustar distintas opciones, como Opciones de juego, Opciones gráficas, Opciones de sonido, Opciones de imagen y Opciones de cámara/vuelo.

JUGAR CON JAK

CONTROLES DE JAK

Pad analógico

Botón X

Botón X, botón X

Botón O

Botón B

Botón X, botón B

Botón B, botón X

Botón X, botón O

Botón A



Botón ←/→ / SELECT (selección)

Botón L / Botón R

Botón L más botón R

Botón START (inicio)

Moverse

Saltar

Doble salto

Patada giratoria

Golpe con bastón

Ataque en picado

Gancho

Patada voladora giratoria

Usar el arma actual

Recorrer las armas

Activar el poder de eco actual

Recorrer los poderes de eco

Girar la cámara

Centrar la cámara
(pulsar ligeramente)

Menú de pausa

PANTALLA DE JUEGO DE JAK



EXPLORACIÓN A PIE

SALUD

La salud de Jak está indicada por un anillo de esferas de salud verdes. Jak parte con 10 esferas verdes de salud y cada vez que recibe un impacto, puede perder una o varias esferas. Cuando desaparezcan todas las esferas, Jak morirá. Puedes recuperar la salud absorbiendo eco verde de los paquetes de salud.

ECO OSCURO

El indicador de eco oscuro se va llenando a medida que recoges eco oscuro, que sirve para comprar nuevos poderes.

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Pulsa el botón  para disparar a corta distancia y asestar un golpe de bastón.

Pulsa el botón  para dar una patada giratoria (perfecta cuando estás rodeado) y el botón  seguido del botón  para dar una patada voladora giratoria. El golpe de gancho es muy potente si se usa en el momento adecuado; pulsa el botón  y luego el botón  para lanzarlo. Y para dar un golpe infalible, pulsa el botón  para saltar y luego el botón  para lanzar un ataque en picado devastador.

ESFERAS PRECURSORAS

Las esferas precursoras están escondidas por todas partes. Consigue un buen número de estos arcanos artefactos y podrás abrir algunas opciones secretas y características especiales.

ARMADURA

Podrás conseguir armaduras que pueden aumentar la salud de Jak. Son poco comunes, así que búscalas mientras avanzas en la aventura.

EL ARMA BASTÓN

Cuando Jak va a pie su arma principal es el bastón. Está fabricado con antigua tecnología precursora y aunque al principio Jak duda de su potencial, durante la aventura descubrirá cómo utilizar sus distintos módulos:

Dispersora (color rojo)	Ideal para acabar con grupos de enemigos cercanos causando un gran daño.
Bláster (color amarillo)	Destruye objetivos lejanos. El bláster tiene una cadencia de tiro lenta, pero es muy preciso a distancia y causa una gran cantidad de daño.
Furia volcánica (color azul)	Un ataque rápido de medio alcance, ideal para los grupos de enemigos más débiles y molestos.
Lanzador (color verde)	Lanza cargas explosivas para destruir enemigos u objetivos ocultos tras los obstáculos.

Puedes mejorar tu arma bastón si encuentras los módulos de armas escondidos por el mundo.

MUNICIÓN

Existen distintos tipos de munición, todos con un color que corresponde a cada uno de los módulos del arma bastón.

PODERES DE ECO

En El Límite, Jak descubre que abunda el eco oscuro, pero no hay eco luminoso y este desequilibrio le impide transformarse en Jak Oscuro como en las aventuras anteriores.

En su lugar, Jak puede obtener poderes especiales de los ídolos precursores, que están desperdigados por todas partes y que se activan mediante sus habilidades de manipulación de eco. Solo tienes que acercarte a un ídolo precursor para obtener su poder; averiguar cómo usarlo es cosa tuya...

Pulsa el botón ← o el botón → para desplazarte por los poderes disponibles y pulsa el botón ↓ para utilizar uno.

PERSONALIZACIÓN DE LAS HABILIDADES DE ECO

Al ir explorando El Límite junto a Jak, Keira empieza a descubrir sus habilidades de sabia y crea un sistema para mejorar y modificar aún más los poderes de Jak, mediante la manipulación de eco oscuro. Recoge eco oscuro y cámbialo a través de Keira para obtener habilidades adicionales basadas en los cuatro colores de eco: rojo, amarillo, azul y verde. No olvides experimentar al personalizar los poderes de Jak, ¡hay infinitas posibilidades!

JUGAR EN VUELO

CONTROLES DE VUELO

Pad analógico

Botón 

Botón 

Botón 

Botón  R

Botón  L

Botón 









Apuntar morro de la nave

Acción/Daxtercuerdo

Aumento de velocidad

Frenos eólicos

Disparar arma principal

Disparar arma secundaria

Disparar armamento pesado

Rizar el rizo

Giro brusco

Rizo a la izquierda

Rizo a la derecha

PANTALLA DE JUEGO DE VUELO

Cronómetro de habilidad especial

Munición



Indicador de fragmentos de metal

Punto de mira

Radar

ARMAS

Ametralladora Tajadora

Dispara una ráfaga continua a las naves enemigas. Las balas son pequeñas y de poca potencia, pero de esa forma la capacidad de munición es ilimitada.

Misil guiado Cazador

Un misil rastreador que es más preciso cuando se fija un blanco. Escoge un objetivo y mantén el dedo en el botón de disparo para fijarlo. Puedes disparar cuando el blanco esté fijado o soltar antes para disparar inmediatamente.

Misil Silver Hawk

Un misil buscador guiado por temperatura que no requiere de rastreo lento fijar un blanco, pero es menos preciso que los misiles guiados Cazador.

Cañón Thunderhead

Dispara un gran proyectil que explota cuando está zerca de un objetivo. Todos los enemigos alcanzados por la explosión sufren daños.

Láser Lanza Solar

Dispara un potente láser que alcanza instantáneamente al enemigo y causa un daño constante.

Misiles de enjambre Lobo

Lanza tres misiles que buscan objetivos cercanos. Tiene una gran precisión, pero causa menos daño que otros misiles.

Cañón de hiper-inducción

Lanza una descarga eléctrica que vuela por el aire y dispara rayos a los enemigos, y que salta dañando a otros enemigos que haya cerca.

Ira de Hefestos

Un potente cañón volcánico que dispara miles de balas por minuto en un cono devastador. Causa un gran daño en los blancos grandes o a corta distancia, pero tiene una munición muy limitada.

Misiles pesados Crisol

Misiles lentos, pero muy potentes. Perfectos para atacar objetivos grandes y lentos, como grandes naves o torretas.

Misiles Sentencia de cabeza múltiple

Disparan un solo misil que se divide en cápsulas más pequeñas, que a su vez se dividen en misiles independientes que buscan los objetivos marcados antes de disparar el misil original. Acaba con todos los objetivos.

DAÑOS Y REPARACIONES

Las naves pueden sufrir daños en el blindaje trasero, izquierdo o derecho. Cuando una zona blindada recibe un determinado número de disparos, pierde la efectividad y los siguientes disparos dañarán el fuselaje principal de la nave, lo que podría ser nefasto.

REPARACIONES DE DAXTER

Aunque la nave esté acribillada, ¡no todo está perdido! Dexter puede moverse por el interior de la nave y aparecer de repente para hacer reparaciones.

Al despegar, Dexter lleva suministros suficientes para cinco juegos de reparaciones. Cuando una zona quede totalmente indefensa, Dexter acudirá para repararla, lo que le llevará algún tiempo. Cuando termine, esa pieza habrá recuperado el 50% de salud pero, por supuesto, puede recibir daños otra vez.

DAXTERCUESTRO

En un punto determinado de la aventura, Dexter descubre que puede ser muy útil, ya que puede perpetrar abordajes, sabotajes y robos en las naves enemigas. El proceso de Daxtercuestro se divide en dos fases:

1) Abordaje

En el aire, Dexter lleva tres juegos de aparejos de abordaje. Aproxímate a una nave enemiga y pulsa y mantén el botón  para fijar un objetivo; mientras mantienes pulsado el botón  podrás ver los módulos (si los hay) que se pueden robar. Suelta el botón  para disparar un gancho de abordaje; hay un indicador que se volverá verde cuando haya posibilidades de acertar. Si acierta con el gancho, Dexter abordará la nave enemiga...

2) Sabotaje

Sigue correctamente una serie de indicaciones de botones que permitirán a Dexter sabotear distintas partes de la nave. Dexter puede volver con un nuevo módulo o piezas de repuesto que podrá utilizar como otro juego de suministros de reparación para la nave de Jak. Dexter también se llevará cualquier fragmento de metal que pueda rescatar de la nave.

Durante el Daxtercuestro, no pierdas de vista el indicador de abordaje, si llega a cero, Daxter se caerá.

MÓDULOS

Los módulos sirven para personalizar y mejorar las naves y pueden intercambiarse de una nave a otra. Cada nave tiene un determinado número de ranuras para módulos.

Puedes conseguir módulos mediante un Daxtercuestro, pero también puedes comprarlos u obtenerlos como recompensa al completar misiones. También se pueden mejorar los módulos con los fragmentos de metal recogidos de los enemigos abatidos o saboteando las naves de tus oponentes.

EQUIPAR MÓDULOS

Al llegar a determinado punto de la aventura, Jak podrá añadir módulos a las naves. Las ranuras de módulos disponibles son las siguientes:

Armas	Armas delanteras, como ametralladoras, misiles o cañones antiaéreos.
Armas pesadas	Armas delanteras para destruir objetivos lentos o puntos terrestres.
General	Mejora las características de la nave, por ejemplo, aumentando su velocidad, blindaje o velocidad de giro.

CÓMO EQUIPAR LOS MÓDULOS

1. Antes de despegar, elije Mejorar para mejorar los módulos existentes. Aparecerá una lista de las mejoras disponibles; resalta un módulo y pulsa el botón  para comprar la mejora.
2. Para comprar nuevos módulos, selecciona Comprar.
3. Elije Personalizar nave y, a continuación, equipa los módulos que tengas en las diferentes ranuras para módulos de tu nave.

MISIONES SECUNDARIAS

El cielo está plagado de misiones secundarias que pueden hacer que Jak consiga fragmentos de metal, objetos desbloqueables y nuevos módulos. Mantén los ojos bien abiertos, acércate a un marcador de desafío y pulsa el botón  para iniciar la misión.

JUGAR CON DAXTER OSCURO

CONTROLES DE DAXTER OSCURO

Pad analógico	Moverse
Botón 	Activar/Desactivar el modo Frenético
Botón 	Golpe en el suelo
Botón 	Agarrar/Lanzar al enemigo
Botón 	Disparar eco

PANTALLA DE JUEGO DE DAXTER OSCURO



Salud Eco oscuro

Oh, oh. Si Dexter se empapa de eco oscuro, se transforma en Dexter Oscuro y se convierte en un remolino de destrucción.

Durante la transformación, vigila la salud y el total de eco oscuro. Dexter Oscuro puede absorber eco oscuro y usarlo para activar el modo Frenético, lo que le permite aplastar enemigos rápidamente y evitar los proyectiles.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) para poner el juego en pausa y acceder al menú de pausa, que contiene las siguientes opciones: Mostrar mapa, Misiones, Inventario, Controles, Opciones, Cargar partida, Guardar partida, Secretos y Reiniciar y Salir.

NEDERLANDS

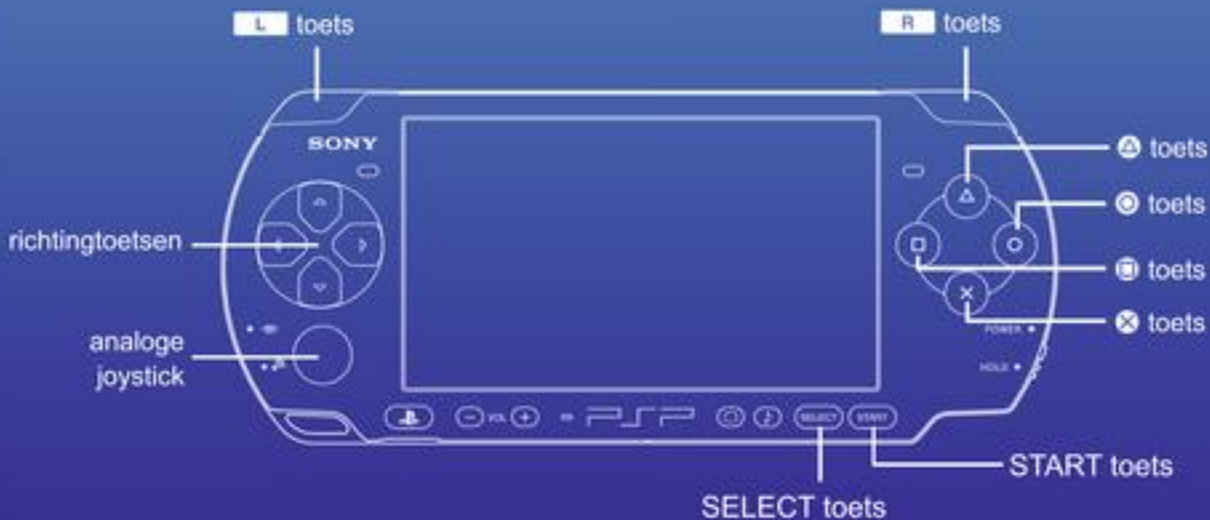
MEMORY STICK™

Om je spelinstellingen en voortgang op te slaan, plaats je een MEMORY STICK™ in de MEMORY STICK™-aansluiting van het PSP™-systeem. Opgeslagen spelgegevens kun je van dezelfde MEMORY STICK™ of van elke andere MEMORY STICK™ met eerder opgeslagen spelgegevens van **Jak and Daxter™: The Lost Frontier** laden. Zorg voor voldoende vrije ruimte op je MEMORY STICK™ voordat je begint te spelen.

LET OP: De minimale hoeveelheid vrije ruimte die is vereist om **Jak and Daxter™: The Lost Frontier**-gegevens op te slaan is afhankelijk van de capaciteit van de MEMORY STICK™ die is geplaatst.

VOORTGANG OPSLAAN

De voortgang wordt tijdens het avontuur automatisch opgeslagen op bepaalde punten. De voortgang kan tijdens het spel ook handmatig worden opgeslagen door de optie Spel opslaan te kiezen in het pauzemen menu.



DRAADLOZE (WLAN) FUNCTIES

Met softwaretitels die draadloze (WLAN) functionaliteit ondersteunen kan de gebruiker communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens downloaden en tegen andere gebruikers spelen met behulp van een aansluiting op het WLAN (Wireless Local Area Network).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN) functie waarmee je twee of meer afzonderlijke PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunt laten communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels beschikken over mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker bepaalde spelfuncties kan delen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN)-functie waarmee het PSP™-systeem een verbinding kan maken met een netwerk via een draadloos (WLAN)-toegangspunt (een apparaat waarmee een verbinding wordt gemaakt met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de functies van de Infrastructuurmodus zijn een aantal extra items vereist, waaronder een abonnement op een Internet-aanbieder, een netwerkkapparaat (bijv. een Wireless ADSL Router), een draadloos (WLAN)-toegangspunt en een pc. |Raadpleeg de gebruikershandleiding van het PSP™-systeem voor meer informatie en installatiedetails.

LET OP: Jak and Daxter™: The Lost Frontier biedt geen ondersteuning voor draadloze (WLAN) functies.

RICHTINGSTOETSEN – BEWEGEN

In deze handleiding worden met ↑, ↓, ←, → enz. de richting van zowel de richtingstoetsen als de linker analoge joystick aangeduid, behalve als dit anders wordt vermeld.

MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → om een optie te selecteren en druk op de X-toets om deze te bevestigen. Je kunt terugkeren naar het vorige menu scherm met de B-toets.

AAN DE SLAG

Een inleidend filmpje laat zien wat er allemaal gebeurt als Jak, Daxter en vriendin Keira de Brink naderen en een niet zo fijne ontvangst krijgen... Druk op de B-toets om het filmpje over te slaan en het hoofdmenu te openen.

HOOFDMENU

Druk op ↑ of ↓ om een van de volgende opties te selecteren en druk op de X-toets om deze te bevestigen.

Nieuw spel Start een nieuw avontuur.

Spel laden Een spel laden dat eerder is opgeslagen naar de MEMORY STICK™.

Opties Een aantal instellingen aanpassen, waaronder Spelopties, Grafische opties, Geluidsopties, Beeldopties en Camera-/vluchtopties.

SPELEN ALS JAK

BESTURING VAN JAK

analog joystick

ⓧ-toets

ⓧ-toets, ⓧ-toets

Ⓞ-toets

Ⓜ-toets

ⓧ-toets, Ⓜ-toets

Ⓜ-toets, ⓧ-toets

ⓧ-toets, Ⓞ-toets

△-toets

↑

↓

←/→/ SELECT-toets

Ⓛ-toets/ Ⓡ-toets

Ⓛ-toets + Ⓡ-toets (tikken)

START-toets

Bewegen

Springen

Dubbele sprong

Draaistoot

Stafstoot

Duikaanval

Kaakstoot

Draaistoot in de lucht

Actieve wapen gebruiken

Beschikbare wapens bekijken

Actieve Eco-kracht activeren

Beschikbare Eco-krachten bekijken

Camera draaien

Camera centreren

Pauzemenu

SPELSCHERM JAK



TE VOET GEZONDHEID

De gezondheid van Jak wordt aangeduid met een ring van groene gezondheidskransen. Jak begint met 10 gezondheidskransen en telkens als hij wordt geraakt verliest hij een of meer kransen. Als hij alle gezondheidskransen is kwijtgeraakt, gaat Jak dood. Je kunt gezondheid herstellen door Groene Eco op te pikken in Gezondheidsacks.

DUISTERE ECO

De Duistere Eco-meter wordt langzaam gevuld naarmate je Duistere Eco verzamelt. Hiermee kun je nieuwe krachten kopen.

VECHTPARTIJEN

Druk op de -toets om een eindje naar voren te schieten en een stafstoot uit te delen. Druk op de -toets voor een draaistoot (werkt heel goed als je bent omsingeld), en de -toets gevolgd door de -toets voor een draaistoot in de lucht. De kaakstoot is een krachtige aanval als je hem goed uitkient. Druk op de -toets, gevolgd door de -toets. En voor een vernietigende klap druk je op de -toets om te springen, gevolgd door de -toets om een duikaanval in te zetten.

PRECURSOR-KRANSEN

Overal zitten Precursor-kransen verstopt. Verzamel zoveel mogelijk van deze oude voorwerpen, zodat je gebruik mag maken van aantal geheime opties en speciale functies.

BEPANTSERING

Jak kan ook een volledig harnas vinden, waardoor zijn gezondheid wordt verhoogd. Harnassen zijn zeldzaam, dus let er goed op naarmate je verder komt in het avontuur.

DE GEWEERSTAF

Lopend is de geweerstaf het belangrijkste wapen van Jak. De geweerstaf is samengesteld uit oude Precursor-technologie en Jak weet in eerste instantie nog niet goed wat hij er mee kan doen. Tijdens het avontuur leert hij echter hoe hij de verschillende modi kan bedienen:

- | | |
|-----------------------------|---|
| Spreidgeweer (Rood) | Ideaal voor het uitschakelen van een heleboel vijanden dichtbijwaarbij je flink schade aanricht. |
| Blaster (Geel) | Schakel doelen veraf uit. De blaster heeft een langzame vuursnelheid maar is nauwkeurig op afstand en richt met elk schotbehoorlijk wat schade aan. |
| Vulcan-furie (Blauw) | Een snelvuur voor aanvallen op gemiddelde afstand, ideaal voor het bestrijden van groepen lastige, zwakkere vijanden. |
| Lobber (Groen) | Vuurt explosieve granaten af voor het uitschakelen van vijanden of doelen die zich achter obstakels bevinden. |

De geweerstaf kan worden verbeterd met wapenmodules die overal in het spel verborgen zijn.

MUNITIE

Er zijn verschillend gekleurde munitiekistjes te vinden, waarbij elke kleur overeenkomt met een andere geweerstafmodus.

ECO-KRACHTEN

Op de Brink ontdekt Jak dat, hoewel er een heleboel Duistere Eco aanwezig is, er geen Lichte Eco is, en deze onbalans voorkomt dat hij zich net als in eerdere avonturen kan transformeren in Duistere Jak.

In plaats daarvan kan Jak speciale krachten onttrekken uit Precursor-idolen die overal verspreid liggen en kan hij deze activeren met zijn verborgen Eco-manipulatietechnieken. Loop gewoon naar een Precursor-idoel toe om de kracht te ontvangen: hoe je de kracht kunt gebruiken, moet je zelf uitvinden...

Druk op de ←-toets of de →-toets om door de beschikbare krachten te bladeren en druk op de ↓-toets om er een te activeren.

ECO-VAARDIGHEDEN AANPASSEN

Terwijl Keira de Brink verkent met Jak, begint ze haar wijsgeervaardigheden te ontdekken en ontwikkelt ze een systeem om de krachten van Jak te verbeteren en aan te passen door het manipuleren van Duistere Eco. Verzamel Duistere Eco en wissel het in via Keira om extra vaardigheden te ontvangen op basis van de vier Eco-kleuren: rood, geel, blauw en groen. Probeer de krachten van Jak goed uit, de mogelijkheden zijn enorm!

VLIEGEN

VLIEGTUIGBESTURING

analoge joystick

○-toets

⊗-toets

@-toets

R-toets

L-toets

△-toets

↑

↓

←

→

Neus van vliegtuig richten

Actie/Daxterjack

Snelheidsboost

Luchtremmen

Primaire wapen afvuren

Secundaire wapen afvuren

Zware wapen afvuren

Looping

Slipdraai

Kurkentrekker links

Kurkentrekker rechts

SPELSCHERM VLIEGEN



SCHADE EN REPARATIE

Vliegtuigen kunnen schade oplopen aan de achterkant, de linker of de rechter bepantsering. Als een bepantserde sectie een aantal inslagen heeft gehad, valt deze uit en kan een eventuele volgende inslag de romp van het vliegtuig beschadigen, wat het einde zou kunnen betekenen.

REPARATIES DOOR DAXTER

Zelfs als je vliegtuig ernstig is beschadigd, is niet alle hoop verloren! Daxter kan zich door het binnenste van het vliegtuig wurmen en reparaties uitvoeren.

Nadat je bent opgestegen heeft Daxter voldoende materiaal om vijf reparaties uit te kunnen voeren. Als een onderdeel helemaal is uitgevallen, gaat Daxter op weg om de reparatie te starten. Dit duurt enige tijd. Zodra hij klaar is, is het betreffende onderdeel hersteld tot 50% gezondheid maar kan natuurlijk opnieuw beschadigd raken.

DAXTERJACKING

Op een bepaald punt in het avontuur leert Daxter dat hij heel handig is in het enteren, saboteren en stelen van vijandelijke vliegtuigen. Het Daxterjacking-proces bestaat uit twee fases:

1) Enteren

In de lucht draagt Daxter drie sets enterhaken. Vlieg vlak naast een vijandelijk vliegtuig en houd de -toets ingedrukt om het doel vast te zetten. Terwijl je de -toets ingedrukt houdt, kun je zien welke mods (indien van toepassing) je kunt stelen. Laat de -toets los om een enterhaak af te vuren. Een indicator licht groen op wanneer een schot succesvol zal zijn. Na een succesvolle entering, klimt Daxter aan boord van het vijandelijke vliegtuig...

2) Sabotage

Volg op de juiste wijze een aantal toetsaanwijzingen om Daxter verschillende delen van het vliegtuig te laten saboteren. Daxter kan terugkeren met een nieuwe mod of reserveonderdelen die kunnen dienen als reparatiemateriaal voor het vliegtuig van Jak. Daxter kan ook terugkeren met oud ijzer, dat hij uit het vliegtuig heeft kunnen halen.

Let tijdens het Daxterjacking heel goed op de gripmeter: als deze tot nul daalt, valt Daxter.

MODS

Met mods kun je vliegtuigen aanpassen en verbeteren. Je kunt ze ook uitwisselen tussen vliegtuigen. Elk vliegtuig heeft een bepaald aantal slots voor mods.

Je kunt mods verkrijgen door middel van Daxterjacking, maar je kunt ze ook kopen of verdienen als beloning voor het voltooien van uitdagingen. Je kunt mods ook verbeteren met het oud ijzer dat je hebt verzameld van neergehaalde vijanden of door het saboteren van vijandelijke vliegtuigen.

MODS INSTALLEREN

Op bepaalde punten in dit verhaal kan Jak mods toevoegen aan vliegtuigen. De volgende mod-slots zijn beschikbaar:

Wapens	Voorwaarts vurende wapens, zoals machinegeweren, raketten of afweergeschut.
Zware wapens	Voorwaarts vurende wapens voor het vernietigen van langzame objecten of objecten op het land.
Algemeen	De eigenschappen van het schip verbeteren, bijvoorbeeld door het verhogen van de snelheid, de bepantsering of de wendbaarheid.

HOE INSTALLEER JE MODS

1. Kies voordat je opstijgt Upgrade om bestaande mods te verbeteren. Er wordt een overzicht van de beschikbare mod-upgrades weergegeven; markeer een mod en druk op de -toets om de upgrade te kopen.
2. Je kunt nieuwe mods kopen door Kopen te selecteren.
3. Kies Vliegtuig aanpassen en installeer de mods die je in je bezit hebt op de verschillende slots van je vliegtuig.

SPELEN ALS DUISTERE DAXTER

BESTURING VAN DUISTERE DAXTER

analog joystick

Bewegen

-toets

Doldwaze modus inschakelen/uitschakelen

-toets

Duizelslag

-toets

Vijand vastpakken/werpen

-toets

Eco-bliksem werpen

Oh-jee, als Daxter in Duistere Eco wordt gedompeld, transformeert hij in Duistere Daxter en wordt hij een draaikolk van vernietiging!

Na een transformatie in Duistere Daxter moet je heel goed op de gezondheid en Duistere Eco-totalen letten. Duistere Daxter kan Duistere Eco absorberen en gebruiken voor de Doldwaze modus, waarmee hij snel vijanden kan vernietigen en geen schade kan oplopen door projectielen.

PAUZEMENU

Druk op de START-toets om het spel te pauzeren en het pauzemenue te openen. Dit menu bevat de volgende opties: Kaart tonen, Missies, Inventaris, Bediening, Opties, Spel laden, Spel opslaan, Geheimen, Herstart en Stoppen.

PORTUGUÊS

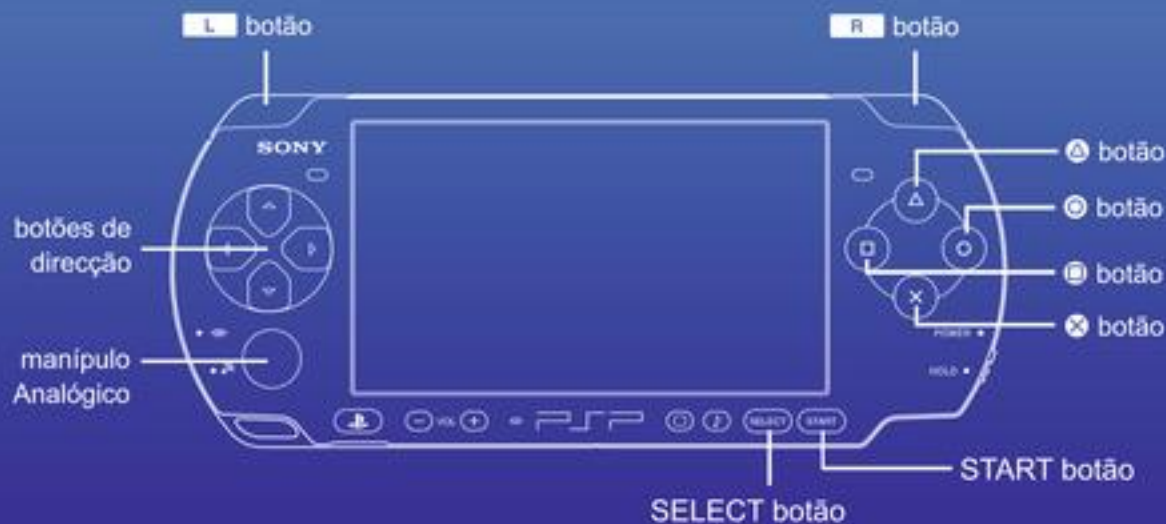
MEMORY STICK™

Para guardar as definições e o progresso do jogo, insere o MEMORY STICK™ na ranhura para o MEMORY STICK™ do sistema PSP™. Os dados dos jogos guardados podem ser carregados a partir do mesmo MEMORY STICK™, ou de qualquer outro MEMORY STICK™ que contenha guardados anteriores dados do **Jak & Daxter™: A Fronteira Perdida**. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no MEMORY STICK™ antes de começares a jogar.

NOTA IMPORTANTE: a quantidade mínima de espaço livre necessária para guardar os dados do **Jak & Daxter™: A Fronteira Perdida** pode variar dependendo da capacidade do MEMORY STICK™ introduzido.

SALVAR PROGRESSO

O progresso será guardado automaticamente em determinados momentos ao longo da aventura. O progresso também pode ser guardado manualmente. Selecciona a opção Guardar o Jogo no Menu de Pausa enquanto jogas.



FUNCIONALIDADES WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros utilizadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O Modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software apresentam sistemas de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador partilhar funcionalidades específicas do jogo com outros utilizadores que não tenham um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O Modo de Infra-estrutura é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite ao sistema PSP™ ligar a uma rede através de um Ponto de Acesso Wireless (WLAN), um dispositivo utilizado para comunicar com uma rede sem fios. Para conseguires aceder às funcionalidades do Modo de Infra-estrutura, são necessários diversos itens suplementares, incluindo uma subscrição junto de um Fornecedor de Serviços de Internet, um dispositivo de rede (por exemplo, um Router ADSL Wireless), um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) e um computador. Para obteres mais informações e detalhes de instalação, consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA IMPORTANTE: O Jak & Daxter™: A Fronteira Perdida não suporta as funcionalidades Wireless (WLAN).

BOTÕES DE DIRECÇÃO – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para indicar a direcção dos botões de direcção e do painel analógico, salvo indicação em contrário.

UTILIZAR ECRÃS DO MENU

Prime os botões de direcção ↑, ↓, ← ou → para realçares uma opção, depois prime o botão ⊗ para confirmares. Para regressares ao ecrã do menu anterior, prime o botão ⏮.

COMEÇAR

Um filme de introdução irá conduzir-te a toda a velocidade pela acção, enquanto o Jak, o Daxter e a velha amiga Keira se aproximam da Orla e dão de caras com um comité de boas-vindas nada amigável... Prime o botão ⏮ para saltares o filme e acederes ao Menu Principal.

MENU PRINCIPAL

Prime os botões ↑ ou ↓ para realçares uma das seguintes opções e prime o botão ⊗ para confirmares:

- | | |
|----------------------|---|
| Novo Jogo | Começa uma nova aventura. |
| Carregar Jogo | Carrega um jogo previamente guardado MEMORY STICK™. |
| Opções | Ajusta uma variedade de definições, incluindo Opções de Jogo, Opções Gráficas, Opções Sonoras, Opções de Imagem e Opções de Câmara/Voo. |

JOGABILIDADE DO JAK

COMANDOS DO JAK

Painel analógico

Botão X

Botão X, botão X

Botão O

Botão □

Botão X, Botão □

Botão □, Botão X

Botão X, Botão O

Botão △

↑

↓

Botão ←/→/SELECT (seleccionar)

Botão L/Botão R

Botão L mais Botão R

Botão START (iniciar)

Movimentar

Saltar

Salto duplo

Pontapé em rotação

Ataque com o Bastão

Ataque em profundidade

Soco em gancho

Pontapé em rotação aéreo

Utilizar a arma actual

Percorrer as armas

Activar o poder de eco actual

Percorrer os poderes eco

Rodar a câmara

Centrar a câmara
(premir rapidamente)

Menu de Pausa

ECRÃ DE JOGO DO JAK



EXPLORAÇÃO A PÉ

ENERGIA

A energia do Jak é indicada por um círculo de esferas de energia verdes. O Jak começa com 10 esferas de energia e perde uma ou mais esferas sempre que é atingido. Quando todas as esferas de energia desaparecerem, o Jak perde a vida. A energia pode ser restabelecida através da absorção de Eco Verde a partir dos Pacotes de Energia.

ECO NEGRO

O indicador de Eco Negro irá encher ao longo do tempo à medida que recolhes Eco Negro, que é utilizado para adquirires novos poderes.

ATAQUES CORPO-A-CORPO

Prime o botão  para atirares em frente a uma curta distância e desencadeares um ataque com o bastão. Prime o botão  para um pontapé em rotação – apropriado quando estás rodeado – e o botão  seguido do botão  para um pontapé em rotação aéreo. O soco em gancho proporciona um poderoso ataque se for bem programado, prime o botão  seguido do botão  para o desencadeares. E para um golpe arrasador, prime o botão  para saltares e depois prime o botão  para libertares um ataque em profundidade devastador.

ESFERAS PRECURSORAS

As Esferas Precursoras podem estar escondidas por todo o lado. Recolhe vários destes artefactos antigos e poderá conseguir abrir algumas opções secretas e funcionalidades especiais.

ARMADURA

O Jak também pode adquirir armaduras completas que aumentam a energia. As armaduras são raras, por isso, procura-as à medida que avanças pela aventura.

A ARMA-BASTÃO

Quando está a pé, a arma principal do Jak é a arma-bastão. Construído a partir da antiga tecnologia dos Precursores, o Jak poderá estar no início inseguro em relação ao potencial da arma-bastão. Mas ao longo da aventura, ele irá aprender como funcionar com os diversos modos:

Arma Difusora (Vermelho)	Ideal para abater grupos de inimigos a curto alcance, causando grandes quantidades de danos.
Carregador de Fogo (Amarelo)	Abate alvos distantes. O carregador de fogo tem uma velocidade de disparo lenta, mas é preciso à distância e provoca uma grande quantidade de danos em cada disparo.
Fúria Vulcânica (Azul)	Um rápido ataque com disparo a médio alcance, perfeito para enfrentar grupos de inimigos irritantes e fracos.
Lançador (Verde)	Lança rondas de explosivos para derrubar inimigos ou alvos escondidos por trás de obstáculos.

A arma-bastão pode ser actualizada se encontrares módulos de armas escondidos ao longo do mundo.

MUNIÇÕES

Existem diferentes tipos de caixas de munições codificadas com cores que podem ser encontradas. Cada cor corresponde a diferentes modos da arma-bastão.

PODERES ECO

Na Orla, o Jak descobre que apesar do Eco Negro se encontrar em grande abundância, não existe Eco Luminoso e este desequilíbrio impede-o de se transformar no Jak Negro, como acontece em aventuras anteriores.

Em vez disso, o Jak pode obter poderes especiais das Estátuas dos Precursores espalhadas ao longo do terreno e activadas pelas suas capacidades de manipulação do Eco ocultas. Basta aproximares-te de uma Estátua dos Precursores para obtêres o poder. Descobrir depois como o utilizas, isso é contigo...

Prime o botão ← ou o botão → para percorreres os poderes disponíveis e prime o botão ↓ para utilizares um.

PERSONALIZAR AS HABILIDADES ECO

À medida que a Keira explora a Orla com o Jak, ela começa a descobrir as suas capacidades de Sábia e cria um sistema para melhorar e modificar ainda mais os poderes do Jak, através da manipulação do Eco Negro. Recolhe o Eco Negro e troca-o através da Keira para obteres capacidades adicionais, baseadas em quatro cores de Eco: vermelho, amarelo, azul e verde. Não te esqueças de experimentar quando personalizares os poderes do Jak. As possibilidades são imensas!

JOGABILIDADE VOADORA

COMANDOS DE VOO

Painel analógico

Botão 

Botão 

Botão 

Botão 

Botão 

Botão 



Apontar o nariz do avião

Acção/Daxterjack

Aumentar a velocidade

Travões de ar

Disparar a arma principal

Disparar a arma secundária

Disparar a arma pesada

Fazer um looping

Viragem súbita

Rotação para a esquerda

Rotação para a direita

ECRÃ DE JOGO DO VOO

Cronómetro da Capacidade Especial

Munições



Contador
de Sucata

Ponto de Mira

Radar

ARMAS

Metralhadora Mortífera

Dispara uma rajada contínua de balas em direcção às naves inimigas. As balas são pequenas e de fraca potência, mas isso permite que a capacidade das munições seja eficazmente ilimitada.

Míssil de Localização Caçador

Um míssil de busca que é mais preciso com uma localização completa. Escolhe um alvo e mantém o dedo no gatilho para fixar a mira. O míssil dispara quando alcança uma localização completa, ou podes libertar no início para disparar imediatamente.

Míssil Falcão Prateado de Orientação Reduzida

Um míssil guiado pelo calor que não necessita de uma localização, mas é menos preciso que os Mísseis de Localização Caçador.

Canhão de Fogo Antiaéreo Tempestade

Dispara um projectil enorme que detona quando se aproxima de um alvo. Qualquer inimigo apanhado na explosão sofre danos.

Raio Laser Lança Solar

Dispara um laser poderoso que atinge instantaneamente e provoca danos contínuos nos inimigos.

Mísseis Insectos da Alcateia

Liberta um trio de mísseis que procuram alvos nos arredores. Possui uma precisão elevada, mas provoca menos danos do que outros mísseis.

Arma de Hiper Indução

Lança um parafuso eléctrico que voa pelo ar e dispara raios contra os inimigos, atingindo ainda qualquer inimigo que se encontre nos arredores.

Ira do Hefesto

Um poderoso canhão vulcânico que dispara milhares de rondas por minuto, num autêntico espectáculo de morte. Inflige graves danos contra grandes alvos ou a curta distância, mas as munições são muito limitadas.

Foguetes Pesados Crisol

São foguetes que se movimentam lentamente, mas são muito poderosos. São óptimos para alvos grandes e lentos, como torres ou naves principais.

Cálculo de Ogivas Múltiplas

Dispara um único míssil que se divide em cápsulas mais pequenas, que por sua vez se dividem em ogivas independentes que procuram o alvo que tinhas em mira quando o míssil original foi disparado. Esses alvos serão então destruídos.

DANOS E REPARAÇÕES

As naves podem sofrer danos na armadura traseira, bem como nos lados esquerdo e direito. Assim que uma parte da armadura sofrer um determinado número de golpes, a nave ficará danificada e qualquer dano posterior será infligido na fuselagem principal da nave. E isso poderá ser o fim.

REPARAÇÕES DO DAXTER

Mesmo que a tua nave sofra um rude golpe, nem tudo está perdido! O Daxter consegue chegar ao interior da nave para proceder às reparações.

Depois de descolar, o Daxter transporta provisões suficientes para cinco conjuntos de reparações. Sempre que uma peça estiver completamente danificada, o Daxter sai e começa a reparar essa parte, o que demora algum tempo. Assim que ele terminar, essa peça é restaurada até 50 % de energia, mas pode obviamente ser danificada outra vez.

DAXTERJACKING

Em determinado momento da aventura, o Daxter descobre que pode ser muito útil no que se refere a entrar a bordo, sabotar e roubar as naves inimigas. O processo Daxterjacking divide-se em duas fases:

1) Grampar

Quando está no ar, o Daxter transporta três conjuntos de grampos. Aproxima-te de uma nave inimiga e prime e mantém premido o botão  para fixares a mira. Enquanto manténs premido o botão  verás quais as modificações (se houver alguma) que estão disponíveis para roubar. Larga o botão  para disparares um grampo. Um indicador irá acender a verde quando um disparo tiver a hipótese de ser bem sucedido. Depois de um grampo bem sucedido, o Daxter entra a bordo da nave inimiga...

2) Sabotagem

Segue correctamente uma série de indicações de botões para que o Dexter possa sabotar diferentes partes da nave. O Dexter pode regressar com uma nova modificação, ou com peças sobresselentes que podem ser utilizadas como um novo conjunto de provisões para a nave do Jak. O Dexter também irá regressar com a sucata que conseguir tirar da nave.

Enquanto estiveres no Dexterjacking, não te esqueças de verificar constantemente o indicador da pega. Se chegar ao zero, o Dexter irá cair.

MODIFICAÇÕES

As Modificações podem ser utilizadas para personalizar e melhorar as naves, e podem ser transportadas de nave para nave. Cada nave tem um determinado número de slots mod.

As Modificações podem ser obtidas através do Dexterjacking. Também podem ser compradas ou adquiridas como prémio por completos desafios. As Modificações podem ser actualizadas, gastando sucata recolhida depois de abateres inimigos, ou de sabotares as naves dos adversários.

MODIFICAÇÕES ADEQUADAS

Em determinado momento da aventura, o Jak irá conseguir adicionar modificações às naves. Estão disponíveis os seguintes slots mod:

Armas	Armas de disparo frontal, como metralhadoras, mísseis, ou canhões de fogo antiaéreo.
Armas Pesadas	Armas de disparo frontal para esmagar alvos lentos, ou pontos de referência.
Geral	Melhora as características da nave, por exemplo, através do aumento da velocidade, armadura, ou nível da viragem.

COMO AJUSTAR AS MODIFICAÇÕES

1. Antes de descolares, selecciona Actualizar para aumentares as modificações existentes. Uma lista de modificações actualizadas disponíveis é apresentada. Realça uma modificação e prime o botão  para comprares a actualização.
2. Novas modificações podem ser compradas se seleccionares Comprar.
3. Selecciona Lançar/Personalizar Avião, de seguida ajusta as modificações que possuis aos diferentes slots mod no teu avião.

DESAFIOS SECUNDÁRIOS

Os céus estão repletos de desafios secundários que podem oferecer ao Jak sucata, itens possíveis de desbloquear e novas modificações. Mantém os olhos bem abertos, depois voa perto do marcador de desafio e prime o botão  para iniciares a missão.

JOGABILIDADE DO DAXTER NEGRO

COMANDOS DO DAXTER NEGRO

Painel analógico	Movimentar
Botão 	Entrar/Sair do Modo Frenético
Botão 	Bater no chão
Botão 	Agarrar/Atirar Inimigo
Botão 	Atirar os Parafusos de Eco

ECRÃ DE JOGO DO DAXTER NEGRO



Se o Daxter ficar envolto em Eco Negro, transforma-se no Daxter Negro sedento de destruição!

Depois de se transformar em Daxter Negro, vigia a energia e os totais do Eco Negro. O Daxter Negro pode absorver o Eco Negro e utilizá-lo para abastecer o Modo Frenético, o que lhe permite demolir os inimigos rapidamente e evitar sofrer danos dos projecteis.

MENU DE PAUSA

Prime o botão START (Iniciar) para fazeres pausa e acederes ao Menu de Pausa, que contém as seguintes opções: Mostrar Mapa, Missões, Controlos, Opções, Carregar Jogo, Guardar o Jogo, Segredos e Recomeçar e Desistir.

РУССКИЙ

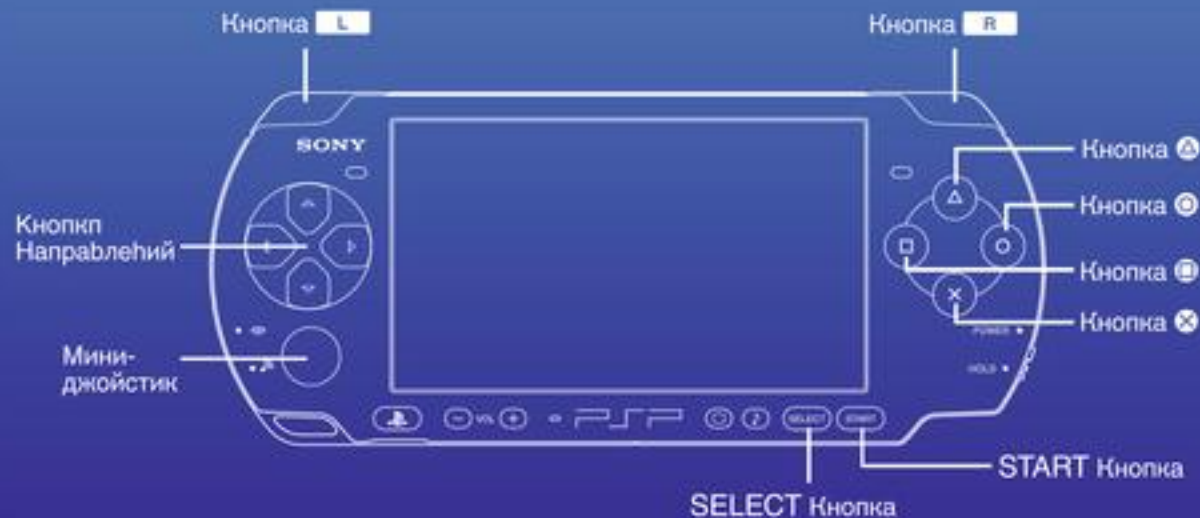
КАРТА MEMORY STICK™

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту MEMORY STICK™ в одноименное гнездо системы PSP™ и убедитесь, что на ней достаточно свободного пространства. Загрузить игру и параметры настройки можно с любой карты MEMORY STICK™, содержащей необходимые данные.

ПРИМЕЧАНИЕ: минимальный объем свободного пространства, необходимый для сохранения игры **Jak and Daxter™: The Lost Frontier**, зависит от емкости карты MEMORY STICK™.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Игра сохраняется автоматически на определенных этапах приключения. Вы также можете сохранять игру вручную: во время игры выберите пункт Save Game в меню паузы.



БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

В некоторых программных продуктах используется функция передачи данных (Game Sharing). Она позволяет передавать отдельные элементы игры другим пользователям системы PSP™, у которых нет диска PSP™ Game с игрой.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ВНИМАНИЕ: игра **Jak and Daxter™: The Lost Frontier** не поддерживает режимы прямого соединения, передачи данных и точки доступа.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначаются только кнопки направлений, если не сказано иное.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки ↑, ↓, ← или →, для подтверждения выбора нажмите кнопку ⊗. Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку ⊙.

НАЧАЛО ИГРЫ

Во вступительном видеоролике вы увидите, как Джек, Декстер и их старый друг Кира приближаются к Бринку, где их ожидает весьма неласковая встреча... Нажмите кнопку ⊕, чтобы пропустить ролик и перейти к главному меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Для выбора пунктов меню нажимайте ↑ или ↓, для подтверждения нажимайте кнопку ⊗:

New Game/Новая игра	Начало новой игры.
Load Game/Загрузка игры	Загрузка игры, сохраненной ранее на карте MEMORY STICK™.
Options/Параметры	Настройка следующих параметров: Game Options/Параметры игры, Graphic Options/Параметры графики, Sound Options/Параметры звука, Picture Options/Параметры изображения и Camera/Flight Options/Параметры обзора/полета.

ИГРА ЗА ДЖЕНА

УПРАВЛЕНИЕ ДЖЕНОМ

Мини-джойстик

Кнопка X

Кнопка X, кнопка X

Кнопка O

Кнопка □

Кнопка X, кнопка □

Кнопка □, кнопка X

Кнопка X, кнопка O

Кнопка △

↑

↓

Кнопка ←/→/SELECT

Кнопка L /кнопка R

Кнопка L + кнопка R

Кнопка START

Перемещение

Прыжок

Двойной прыжок

Удар с разворота

Удар посохом

Атака в нырке

Удар кулаком

Удар с разворота в прыжке

Использование оружия

Выбор оружия

Использование эко-силы

Выбор эко-силы

Вращение камерой

Центрирование камеры
(нажать и отпустить)

Меню паузы

ЭКРАН ИГРЫ



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕШКОМ

ЗДОРОВЬЕ

Индикатор здоровья Джека выглядит как кольцо из зеленых сфер. Максимальное количество сфер - 10, при каждом полученном ударе Джек теряет 1 сферу. Когда все они закончатся, Джек погибнет. Для восстановления здоровья используйте зеленые эко из аптечки.

ТЕМНАЯ ЭКО-СИЛА

Индикатор темной эко-силы пополняется при сборе темных эко, которые используются для приобретения новых сил.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Нажмите кнопку , чтобы броситься вперед на короткую дистанцию и нанести удар посохом. Нажмите кнопку  для выполнения удара с разворота – он эффективен, если вас окружили враги – и кнопку , а затем кнопку , чтобы выполнить удар с разворота в прыжке. Удар кулаком весьма эффективен, если нанести его вовремя - для его выполнения нажмите кнопку , а затем кнопку . Для выполнения самого мощного удара в вашем арсенале нажмите кнопку , чтобы подпрыгнуть, а затем кнопку , чтобы атаковать в нырке.

СФЕРЫ ПРЕДТЕЧ

Эти древние артефакты (Precursor Orbs) можно обнаружить в любом, самом неожиданном месте. Собирайте их, чтобы получить доступ к дополнительным возможностям.

БРОНЯ

Джек может найти комплект брони, который повышает уровень здоровья. Это редкая находка, постарайтесь ее не пропустить.

ПОСОХ

Основное оружие Джека - боевой посох (Gunstuff), созданный по древней технологии Предтеч. В начале Джеку доступны не все возможности боевого посоха, но постепенно он научится использовать его в разных режимах.

Ружье (красный цвет)	Мощное оружие, идеально для боя на короткой дистанции против группы врагов.
Бластер (желтый цвет)	Медленно перезаряжается, но точно поражает цели на больших дистанциях и наносит большой урон.
«Ярость вулкана» (синий цвет)	Скорострельное оружие, прекрасно подходит для поражения многочисленных врагов на средних дистанциях.
Гранатомет (зеленый цвет)	Выстреливает разрывные гранаты по навесной траектории, поражая спрятавшихся за укрытиями врагов.

Боевой посох можно усовершенствовать найденными в ходе игры модулями.

БОЕПРИПАСЫ

В разноцветных ящиках находятся боеприпасы соответствующего цвета, подходящие для разных режимов боевого посоха.

ЭКО-СИЛЫ

На Бринке Джек обнаруживает множество темных эко, но совсем нет светлых эко. Такой дисбаланс не позволяет ему превращаться в Темного Джека, как это бывало в предыдущих приключениях.

Зато Джек может получить особые возможности от статуй Предтеч. Нужно просто подойти к статуе - и все: полученную силу можно использовать как угодно...

Нажмите кнопку ← или кнопку → для выбора силы, кнопку ↓ - чтобы использовать эту силу.

НАВЫКИ УПРАВЛЕНИЯ ЭКО-СИЛОЙ

Кира исследует Бринк вместе с Джеком и обнаруживает, что может изменять и улучшать возможности Джека посредством темных эко. Собирайте темные эко, и Кира поможет Джеку обрести новые возможности на основе эко четырех цветов: красного, желтого, синего и зеленого. Опробуйте их все!

В ПОЛЕТЕ

УПРАВЛЕНИЕ В ПОЛЕТЕ

Мини-джойстик

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка 

Кнопка 



Направление полета

Действие/вылазка Декстера

Ускорение

Воздушный тормоз

Стрельба из основного оружия

Стрельба из дополнительного оружия

Стрельба из тяжелого оружия

Мертвая петля

Быстрый разворот

Бочка влево

Бочка вправо

ЭКРАН ИГРЫ

Таймер особых способностей

Боеприпасы



УРОН И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Броня в задней, левой и правой части самолета может быть повреждена. Выдержав несколько попаданий, она разрушится, и следующее попадание придется в незащищенный фюзеляж.

РЕМОНТ

Даже если самолет сильно поврежден - еще не все потеряно! Декстер может починить самолет на лету.

В каждый вылет Декстер берет с собой запас материалов, достаточный, чтобы пять раз отремонтировать самолет. Если секция брони сильно повреждена, Декстер ремонтирует ее в течение некоторого времени, восстанавливая до 50% брони. Но, конечно же, ее снова могут повредить.

ВЫЛАЗКИ ДЕКСТЕРА

На определенном этапе приключений Декстер научится совершать нападения на вражеские самолеты с целью грабежа. Вылазки Декстера можно поделить на две составляющие:

1) Абордаж

В воздухе Декстер пользуется тремя абордажными крюками. Подлетите к самолету противника, нажмите и удерживайте нажатой кнопку ; удерживая нажатой кнопку , вы увидите, какие усовершенствования (если они вообще есть) можно украсть у противника. Отпустите кнопку , чтобы бросить крюк. Если бросок будет удачным, соответствующий индикатор станет зеленым. После удачного броска Декстер переместится на самолет противника...

2) Диверсия

Если вы правильно нажмете последовательность кнопок, указанную на экране, Декстер совершит диверсию в разных частях вражеского самолета. Декстер может достать какое-нибудь улучшение или запчасти, которые пригодятся для починки самолета Джека. Декстер также вернется с любым количеством металлолома, который ему удастся найти.

Во время вылазок следите за индикатором абордажных крюков. Если индикатор достигнет нуля, Декстер упадет.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

Усовершенствования для самолетов можно переносить с одного самолета на другой. У каждого самолета есть набор ячеек для усовершенствований.

Усовершенствования можно получить во время вылазок Декстера, купить или заслужить в качестве награды за выполнение сложного задания. Усовершенствования можно улучшать с помощью металлолома, полученного у поверженных врагов или самолетов противника.

УСТАНОВКА УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ

На определенном этапе игры Джек научится усовершенствовать самолеты. Доступны следующие усовершенствования.

Оружие	Пулеметы, ракетные установки и зенитные пушки.
Тяжелое оружие	Мощные орудия для уничтожения низкоскоростных целей и наземных объектов.
Общее назначение	Улучшение характеристик самолета, например скорости, брони или маневренности.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ

1. Перед тем как отправляться в полет, выберите пункт Upgrade/Усовершенствование. Появится список доступных усовершенствований - выберите улучшение и нажмите кнопку  для его покупки.
2. Новые усовершенствования можно приобрести с помощью пункта Purchase/Покупка.
3. Выберите пункт Launch/Customise Plane (запуск/усовершенствование самолета), а затем выберите усовершенствование из списка и улучшите ваш самолет.

ТЕМНЫЙ ДЕКСТЕР

УПРАВЛЕНИЕ ТЕМНЫМ ДЕКСТЕРОМ

Мини-джойстик	Перемещение
Кнопка 	Начать/закончить приступ безумства (Frenzy Mode)
Кнопка 	Удар об землю
Кнопка 	Захват/бросок противника
Кнопка 	Бросок сгустка эко

Ой-ой, если Декстер попадет в темное эко, он превратится в Темного Декстера и начнет разрушать все вокруг!

Когда Декстер превратится в свой антипод, следите за показателем его здоровья и количеством темного эко. Темный Декстер может поглощать темное эко и использовать его в качестве энергии для приступа безумства (Frenzy Mode), во время которого он будет уничтожать врагов быстрее и сможет избежать повреждений от дистанционного оружия.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Для перехода в меню паузы нажмите кнопку START во время игры. Вы получите доступ к следующим параметрам: Show Map/Показать карту, Missions/Задания, Inventory/Инвентарь, Controls/Управление, Options/Параметры, Load Game/Загрузка игры, Save Game/Сохранение игры, Secrets/Секреты, Restart/Начать заново и Quit/Выход.